

4/94 DAS MEISTGEKAUFTE COMPUTERSPIELE- UND VIDEOSPIELE-MAGAZIN
POWER PLAY
DM 6,50
öS 50,-/ sfr 6,50
Lit. 8400/hfl 8,-
dkr 35,-/fmk 32,50
Die Nr.1
der Computerspiele- und Videospiele-Magazine
4 391054 206507 04
Angel Studios
GRAFIKPOWER
AUS SAN DIEGO
Empire strikes back!
TIE-FIGHTER
Gemein: LucasArts
wechselt die Seiten
LUCAS
BATTLE ISLE 2
Blue Bytes Bomber
auf CD
Ravenloft
Neues aus Neufurchtenburg: SSIs Horror-Rollenspiel











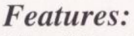


Mit Piraten und Galgenvögeln ist nicht gut Kirschen essen!

EDWARD CARNBY, DER UNVERWÜSTLICHE "DETEKTIV DES UNERGRÜNDLICHEN", WIRD WIEDER MAL GEBRAUCHT.



Sein Freund Striker ist unter mysteriösen Umständen während eines Auftrags über eine Kindesentführung verschwunden. Für Carnby liegt die Lösung dieses Rätsels in Hell's Kitchen, dem unheimlichen Unterschlupf von One Eyed Jack, einem gefürchteten Gangster. An diesem Weihnachtsabend 1924 beschließt er, das stattliche Haus, das über einer steilen Felswand steht, zu durchsuchen. Doch in Hell's Kitchen ist man gewohnt, ungebetene Gäste mit MP-Salven zu empfangen. Mit *Alone in the Dark 2* erleben Sie die Rückkehr von Edward Carnby und ein atemberaubendes Abenteuer, in dem Prohibition, Voodoo-Kult, Geisterschiff und Reise durch die Zeit zu einem packenden Szenario versponnen werden. Noch immer keine Angst im Dunkeln? Na dann willkommen in *Alone in the Dark 2*. Doch seien Sie auf der Hut, sonst könnten die Weihnachtsglocken einen Trauermarsch läuten.

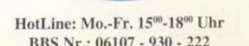


Features:
Flashbacks, Großaufnahmen und Spezialeffekte für mehr als 50 Spielstunden. 3D-Animationen der Figuren und Gegenstände in Echtzeit. Mehr als 230 animierte Kulissen. Ergreifender Realismus und Flüssigkeit der Animation dank eines optimierten Programmotors. Kinoartige Ansichten, mit verschiedenen Blickwinkeln je nach Position der Figuren.





Fragen zum Spiel? Kein Weiterkommen? Anregungen?
HotLine 06107-62067
BOMICO-Hotline-Service!

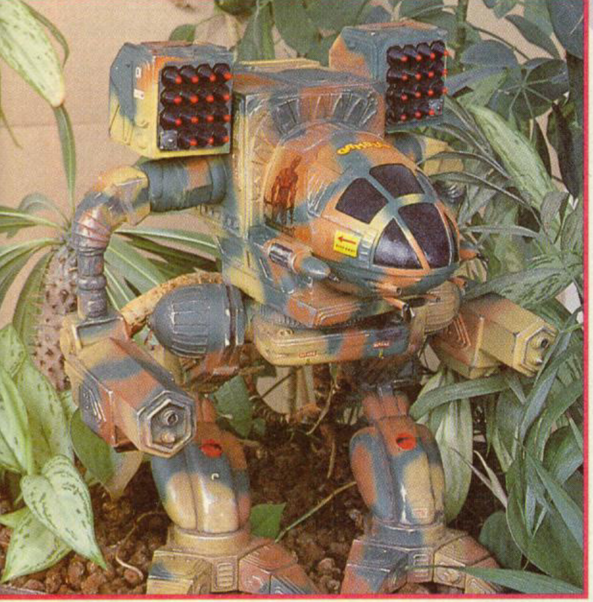

HotLine: Mo.-Fr. 15°°-18°° Uhr
BBS Nr.: 06107 - 930 - 222

intern

Wir sind die Roboter

◆ "Und, war schon was in der Post?" Die meistgestellte Frage in diesem Monat. Die Androiden-Freaks in der Redaktion warten mit heißgelaufenen Wärmetauschern auf Activisions *Mechwarrior 2*, das natürlich, wie könnte es anders sein, mit einiger Verspätung erscheint. Michael hat sich sogar aus lauter Verzweiflung einen riesigen Roboterbausatz aus Japan besorgt und tuckert jetzt mit einem selbstgebauten "Madcat" durch die Redaktionsräume. Wehe, jemand wagt es, sich dem guten Stück auf mehr als zwei Meter zu nähern: "Vorsicht, die Klebestelle ist noch etwas brüchig." Worauf der fast genauso verrückte Knut sein heißgeliebtes 3-D-Studio hervorgekramt und sich seinen eigenen BattleMech gerendert hat. Aufgrund technischer Schwierigkeiten (sagt zumindest Knut) können wir Euch heute nur den Unterbau als "wireframe" zeigen. Solche Schwierigkeiten haben die Profis aus den Angel Studios im kalifornischen San Diego zum Glück nicht. Ihre Computerspiel-Kunstwerke könnt Ihr ausführlich in unserem Grafikschwerpunkt bewundern.

Noch etwas mager, aber schon gut zu erkennen: Knuts neuer Robi

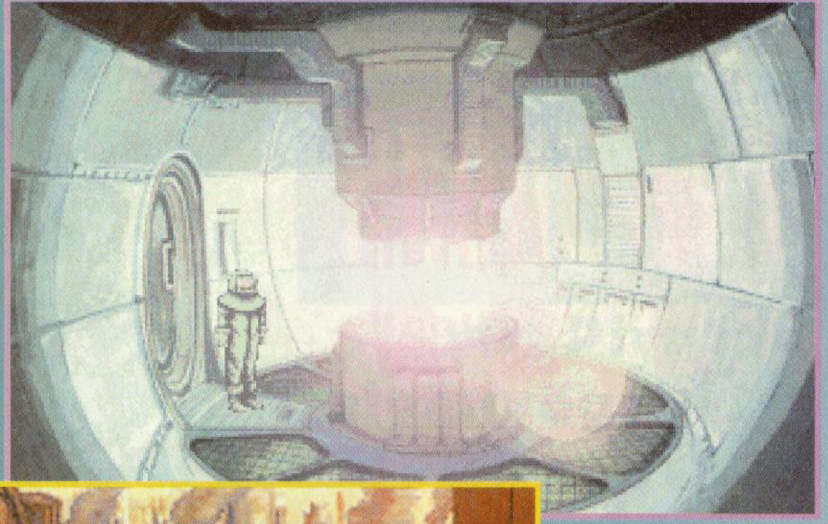


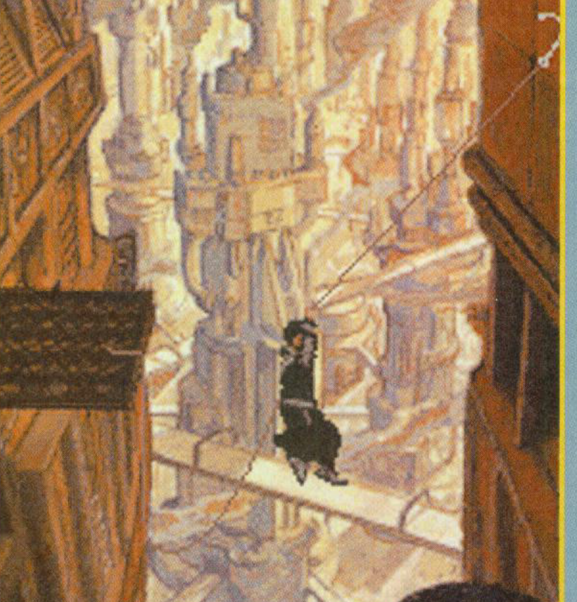
Tarnfarbe: Michaels Mech im Power-Dschungel des Todes

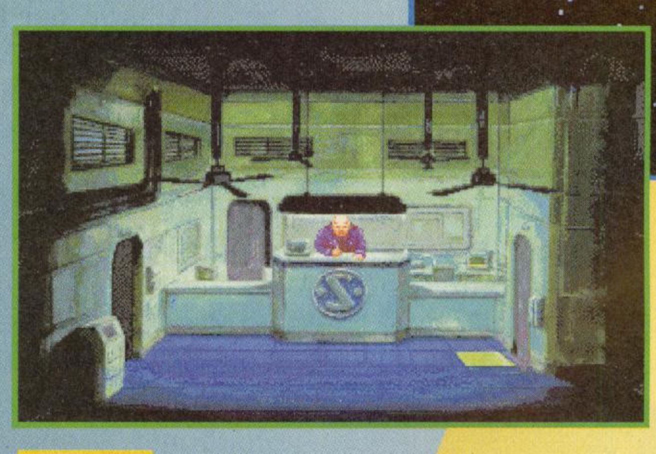
Himmlisch: In den Angel Studios lachen selbst die Engelchen

Immer genug Roboter im Schrank wünscht Euer

Power-Play-Team







106

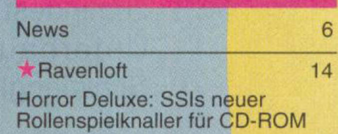
***Beneath a Steel Sky*: Die privaten Endzeit-Phantasien des englischen Comicstars Dave Gibbons**

·4·

32

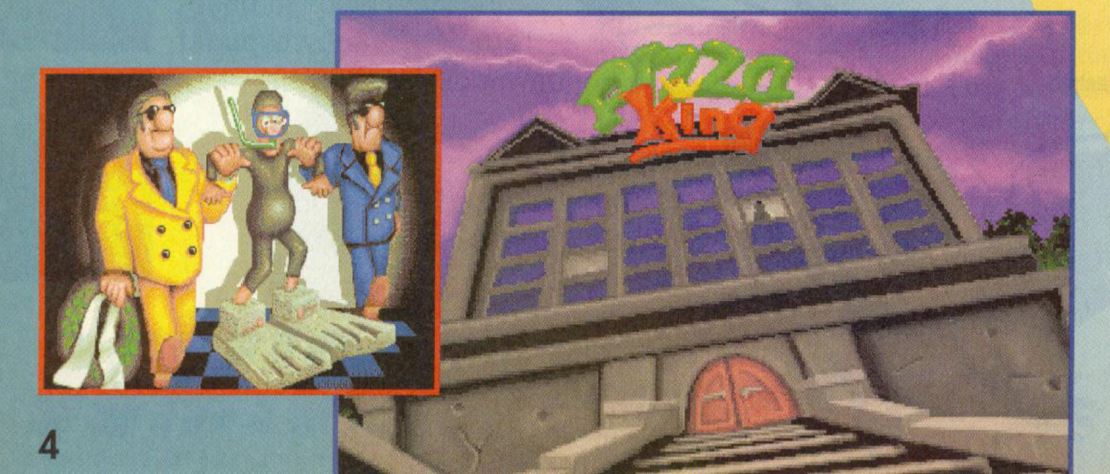
Forza Italia! Die *Pizza-Connection* aus Potsdam

Aktuell



Rubriken

Computerspiele-tests





12

Da lacht der Vader: In Lucas Arts *Tie-Fighter* dürfen wir endlich böse sein

Videospieletests

Story

Powertips



Schöne neue Welt: In den kalifornischen Angel-Studios hat die Spiele-zukunft schon begonnen



30

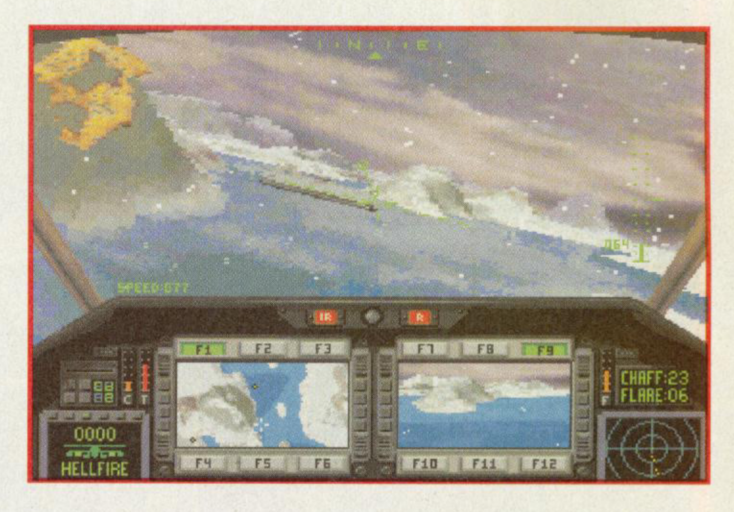
Battle Isle 2: Blue Bytes Husarenstück auf CD -ROM



Comanchero

Ihr habt schon alle Missionen des Voxel Space-Hubschraubers *Comanche* erfolgreich abgeschlossen? Ihr habt gar schon die erste Missionsdiskette bis zum Umfallen gespielt? Kein Problem: Jetzt gibt's frischen Flugnachschub. Auf den drei Disketten der *Comanche Mission Disk 2: Over the Edge* sind 40 neue Einsätze. Novalogic spendierte der zweiten Missionsdiskette aber nicht nur einen Haufen neuer Aufträge, sondern baute zusätzlich einige neue Gegner ein und verfeinerte die Grafik. So gibt's jetzt Luftkissenfahrzeuge und Schnellboote, die Euch das Leben schwer machen. Die grafischen Änderungen in Kürze: Im Wasser spiegelt sich jetzt der Himmel, Schnee und Nebel erschweren die Orientierung. Um auch für die Computer von morgen gerüstet zu sein, wird bei der Installation der Mission-Disk gleich noch ein Programm-Update ausgeführt. Damit läuft *Comanche* nun auch auf Rechnern, in denen der neue *Pentium*-Prozessor werkelt. *mh*

Name:	Comanche: Mission Disk 2: Over the Edge
Hersteller:	Novalogic
Zirka-Preis:	60 Mark
Bezugsquelle:	Fachhandel



Neue Gegner und neue Grafik: *Comanche Mission Disk 2: Over the Edge*

Mehr Tornado

Kaum ein neues Strategieprogramm, Rollenspiel oder eine Flugsimulation kommt heute noch ohne Missions-, Zusatz-, und Szenariodiskette aus. Jetzt gibt's für die Flugsimulation *Tornado* ein komplett frisches Einsatzgebiet. Wie sollte es auch anders sein: Der Schauplatz der *Tornado Mission Disk 1* ist der nahe Osten. In 18 vorgefertigten Einsätzen oder einer "Campaign" spielt Ihr die "Operation Desert Storm" nach. Ihr fliegt mit dem Tornado Einsätze in Kuwait oder im Irak. Entsprechend dem neuen Einsatzgebiet wurde die Grafik verändert. Statt dem relativ hügeligen Europagelände des Originalprogramms fliegt Ihr hier über die ziemlich flache Wüstenlandschaft. Gebäude und Gegner (inklusive SCUD-Raketen) wurden dem Szenario ebenfalls angepaßt. Für Vielflieger ist *Operation Desert Storm* eine lohnende Anschaffung – Gelegenheitspiloten kommen auch ohne aus. *mh*

Name:	Tornado Mission Disk 1: Operation Desert Storm
Hersteller:	Digital Integration
Zirka-Preis:	60 Mark
Bezugsquelle:	Fachhandel

Im Anflug auf Saddams Swimmingpool: Tornado Mission Disk 1: Operation Desert Storm

Double Impact

Programme auf CD-ROM sind stark im Kommen: Immer mehr Grafik und immer mehr Sound werden auf die silbernen Scheiben gepackt. Einer der größten Nachteile des CD-ROMs gegenüber herkömmlichen Festplatten sind die teilweise extrem langen Ladezeiten. Besonders bei älteren CD-ROM-Laufwerken machen sich die Ladezeiten unangenehm bemerkbar. Aus diesem Grund bieten verschiedene Hersteller seit geraumer Zeit sogenannte Doublespeed-CD-ROM-Laufwerke oder gar Triplespeed-Laufwerke an. Dahinter verbirgt sich eine deutlich höhere Datentransferrate. Schaufeln ältere CD-ROMs die Daten mit rund 150 KByte pro Sekunde in den Rechner, schaffen Doublespeed-Laufwerke über 300 KByte pro Sekunde. Waren solche CD-ROMs bislang noch ziemlich teuer, bietet jetzt Mediavision eine relativ preiswerte Alternative an. In dem *Double Fusion LX*-Packet schlummert nicht nur ein Doublespeed-CD-Laufwerk, sondern zusätzlich eine Soundblaster-kompatible *Pro AudioSpektrum 16*-Soundkarte und ein kleiner Berg Software auf CD (*Lord of the Rings*, *The 7th Guest*, *Railroad Tycoon*, *B-17 Flying Fortress*, *Greens* und eine Enzyklopädie). Zusätzlich gibt's zwei Disketten mit verschiedenen Treibern und Utilities für DOS und Windows. Der Einbau der Soundkarte und des CD-ROMs sind relativ problemlos zu bewerkstelligen, die passenden Kabel werden mitgeliefert. Interrupts werden nicht mehr per Jumpern umgestellt, sondern bequem per Software – belegt doch die *Pro AudioSpektrum 16* zwei Interrupts. Auf der Soundkarte befindet sich eine passende SCSI-Schnittstelle für das CD-ROM-Laufwerk. Anschlüsse für ein Mikrofon, die Stereoanlage und den Joystick gibt's natürlich auch. *mh*

Alles drin, was der Spieler braucht: die Soundkarte Pro AudioSpektrum 16, ein Doublespeed-CD-ROM und jede Menge Software

Name:	Double Fusion LX
Hersteller:	Mediavision
Zirka-Preis:	898 Mark
Bezugsquelle:	Fachhandel

VOM PIZZABÄCKER ZUM MILLIONÄR

Für AMIGA und PC

Nun rat mal, wer zum Essen kommt: Wenn Du gut bist, wird Dein Pizzalokal ein Renner, und schon bald eröffnest Du Filialen in ganz Europa. Wenn Du mäßig bist, ähnelt Deine Pizzeria einer Möbelausstellung: Jeden Augenblick kommt keiner. Und wenn Du Pech hast, bekommst Du Besuch von den Männern mit den Sonnenbrillen: Die Ehrenwerte Gesellschaft bittet zur Kasse. Aber Du bringst den Laden zum Laufen, wenn Du den richtigen Standort und das passende Mobiliar auswählst, die Finanzierung optimal angehst, die besten Pizzen kreierst, günstig einkaufst, ansprechend wirbst, die richtigen Politiker schmierst - und auch mal Deine Konkurrenz ein wenig ärgerst. So eine Sonnenbrille kann ja schließlich jeder mal aufsetzen...

PIZZA CONNECTION

TONY'S BEST PIZZAS

GRAND OPENING



PC (VGA 256 Farben)



PC (VGA 256 Farben)

SOFTWARE 2000

Demo-Disk für AMIGA oder PC gegen 6 DM in bar oder Briefmarken ab sofort bei: SOFTWARE 2000, Stichwort "Demo Pizza Connection", Postfach 110, 23691 Eutin.

Features

- 1 - 8 Spieler
- 100 verschiedene Charaktere
- 10 europäische Städte in 3 Zoom-Stufen
- Mindestens 30 verschiedene voll animierte Geschäftspartner pro Stadt
- Restaurant-Einrichtung aus über 180 Gegenständen wählbar
- Pizzen mit über 70 Zutaten frei editierbar
- Interaktiver Dialog mit Angestellten, Geschäftspartnern und Gästen
- Werbemöglichkeiten vom Handzettel bis zum TV-Spot
- Austausch von eigenen Charakteren und Missionen
- Freispiel-, Level- oder Missionsmodus
- Comicgrafik
- Situationsgerechte Geräusch- und Musikuntermalung



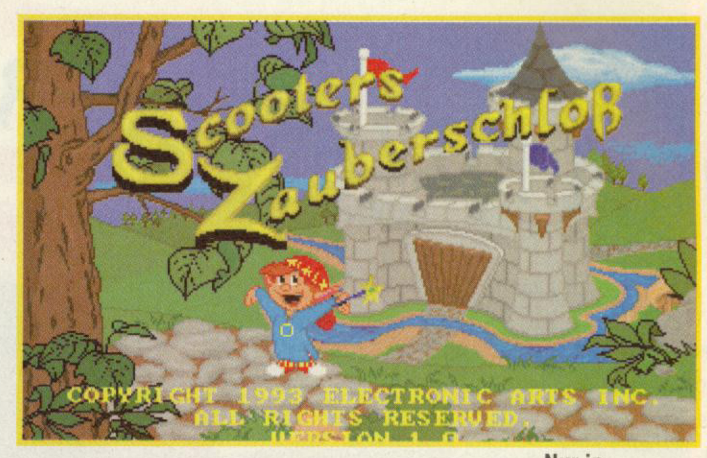
SOFTWARE 2000

Programmiert auf gute Unterhaltung.

Software 2000 • Postfach 110 • 23691 Eutin • Hotline (0 45 21) 800444 • Mailbox (0 45 21) 80 04 47

Klein, aber fein

Die Spielergilde schießt in die Breite: Auf der einen Seite greifen mit steigenden Anspruch immer mehr ältere Spieler zu Maus oder Joystick. Auf der anderen Seite wollen auch die Kleinsten der Familie wissen, was die Eltern oder Geschwister vor dem Computer hält. Vorreiter der Kinderspiele war Broderbund mit Titeln wie Grandmother and me oder Arthur's Teacher Trouble. Inzwischen entdeckte auch Electronic Arts den jungen Spielernachwuchs machen kann. Kinderspiel Nummer zwei der EA-Kids ist die Umsetzung des Märchens Peter Pan. Mit einem Malkasten-Interface müssen Peters Freunde aus den Klauen des bösen Captain Hook befreit werden. Peter Pan wendet sich schon mehr an die etwas reiferen Kids, die bereits mit der Maussteuerung vertraut sind und sich gerade mit den ersten Adventure-Gehversuchen vertraut machen. Gelingt es dem Spieler,



Nur in Schottland sind Schlösser billiger: Mit dem Zauberstab legt sich Scooter ein neues Eigenheim zu

Mit autoritärer Erziehung wäre das nicht passiert: Peter Pan und der Wolf Captain Hook haben ein Kommunikationsproblem





Spielewahl und Elternqual: Scooter übt Seilspringen auf der musikalischen Tontreppe

Da kann nur noch der Malkasten helfen: Peter ist seinen Freunden zum Greifen nah

im zarten Alter zwischen 6 und 10 Jahren und geht mit zwei neuen Spielen in die Offensive. Der erste Spiel der EA-Kids heißt Scooters Zauberschloß und dreht sich um ein ausgeschlafenes Bürschchen, das sich ein Traumschloß zum neuen Spielplatz auserkoren hat. In immerhin 19 Räumen kann der entdeckerfreudige Jungspieler mit 25 Lernspielen auf die Maus kommen. Scooter Zauberschloß soll der 5 bis 8-jährige sich mit dem Gestalten von Mustern und Farben, mit dem Zählen und anderen lebenswichtigen Funktionen des Computerspielens vertraut mit dem Malkasten zurechtzukommen, zeigt sich Peter von seiner besten Seite und wartet mit einer ganzen Reihe netter Aktionen auf: So wird per Malkasten das Schwert des Piraten zu einer Banane oder der grimmige Bär mit einem Honigglas besänftigt. Scooters Zauberschloß und Peter Pan erscheinen komplett in Deutsch. *cd*

Name:	Scooter / Peter Pan
Hersteller:	Electronic Arts
Zirka-Preis:	120 DM

Triplespeed Prozessor

Nachdem Intel den Pentium in Stückzahlen ausliefert, kündigt man nun einen neuen 486er Prozessor an: Der DX4-Prozessor wird leistungsmäßig zwischen dem DX2 und dem Pentium-Prozessor liegen. Im Laufe des Jahres wird es drei Versionen der neuen Linie geben. Die ersten beiden verfügbaren Versionen sind mit internen 75 und 100 MHz getaktet. Die etwas später folgende Version wird auf einer internen 83-MHz-Basis arbeiten. Der auf 16 KByte vergrößerte On-Chip-Cache sorgt für einen iCOMP-Index von 510 (100-MHz-Variante), das ungefähr einer 50prozentigen Geschwindigkeitssteigerung gegenüber dem alten DX2 entspricht. Der neue Prozessor arbeitet in 3,3-Volt-Technologie und ist der erste Prozessor, der in der neuen 0,6 Mikron Prozessortechnologie hergestellt wird. Selbstverständlich wird der DX4 inkompatibel zu seinem Vorgänger sein und so problemlos in den DX 2-kompatiblen Boards einsetzbar sein. Die 100 MHz-Version soll für zirka 650 Dollar, der 75-MHz-Prozessor für zirka 500 Dollar gehandelt werden. Als angenehmer Nebeneffekt wird der Preis des DX2 aus diesem Grunde in den Keller gehen. Neuigkeiten gibt es auch im Pentium-Bereich. Firmenchef Andy Grove plant die Auslieferung des P6 für Anfang 1995 und Stückzahlenlieferung für Ende 95. Der P6 wird die doppelte Anzahl von Transistoren des Pentium P5 beinhalten und mit 300 MIPS ungefähr dreimal so schnell wie das ältere Modell sein. *cd*



Der Chip der Spieler heißt DX4 und liegt preislich und leistungsmäßig zwischen Pentium und DX2



Ab jetzt machen Sie Schlagzeilen!
Mad News
IKARION
Ab März für Ihren PC
AMIGA-Version: Anfang April

Origin zum Lesen

Shadowcaster gehört nicht gerade zu den besonders harten Spielenüssen. Wer nicht zwei linke Hände oder eine kaputte Maus besitzt, verspachtelt Origins 3-D-Drama im Handumdrehen. Monsterklopper, die eher zu der zweiten Gruppe gehören, werden wohl trotzdem Bedarf für ein ausführliches Lösungsheft haben. "Illuminations – Shadow Caster Clue Book" erleuchtet uns mit einer kleinen Hintergrundstory, Informationen zu allen Charakteren und Monstern im Spiel und einer Komplettlösung inklusive aller Karten. Das alles auf nicht gerade üppigen 80 Seiten. Etwas mehr Lesefutter bietet da der "*Privateer* Playtesters Guide". Hier findet der wackere Frachtschiffpilot wirklich alles Wissenswerte für eine erfolgreiche Karriere als Raumhändler und jede Menge Wissenswertes rund um das Privateer Universum. Beide englischen Rätselknacker könnt Ihr bei Electronic Arts in Gütersloh gegen Vorkasse oder Verrechnungsscheck zum Preis von 24.90 Mark bestellen. *vw*

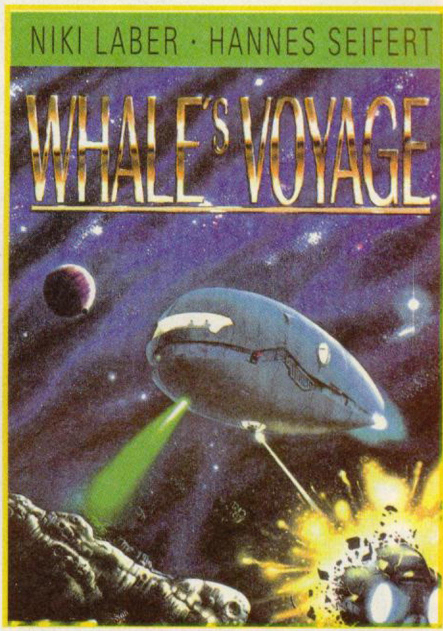
Name:	**Illuminations-Shadow Caster Privateer Playtesters Guide**
Preis:	**24,90 Mark**
Bezug:	**Electronic Arts/ Gütersloh**



Lesefutter: Alle Fragen über *Privateer* und *Shadowcaster* werden in diesen Büchern beantwortet

Whale's Voyage

Normalerweise läuft es genau umgekehrt. Zuerst existiert das Papierrollenspiel als Vorlage, aus dem sich ein Computerspiel entwickelt. Niki Laber und Hannes Seifert gehen den umgekehrten Weg. Für NEOs Sciencefiction Programm *Whale's Voyage* mußten sie ein komplett neues Spielsystem entwerfen. Dieses Spielsystem hat sich irgendwann verselbständigt und liegt jetzt in gedruckter Form zum geflissentlichen Nachspielen auf dreihundert Seiten vor. Für Phantasiefutter sorgen jeweils ein Solo- und ein Gruppenabenteuer. Zusätzlich darf eine kompetente Schritt-für-Schritt-Lösung und eine Abhandlung über die Ereignisse in *Whale's Voyage* nicht fehlen. Leider hat die gesammelte Information ihren Preis. Knappe 40 Mark sind nicht gerade ein Pappenstiel. *vw*



Die Lektüre zum Spiel: der *Whale's Voyage*-Wälzer

Name:	**Whale's Voyage**
Preis:	**39 Mark**
Bezug:	**Verlag Gabriele Lechner/ München**

Empire strikes back

Nachdem die Mitarbeiterinnen von Empire auf den zweiten Platz der "hilfsbereitesten Pressebetreuerin" gewählt wurde, darf sich die POWER PLAY-Redaktion nun noch öfter über Faxe aus dem fernen United Kingdom freuen. Die englischen Softwaredesigner, die immerhin mit so bekannten Titeln wie *Campaign* und *Campaign 2* den Softwaremarkt aufrollten, langt noch einmal nach den Charts. Diesmal ließ man sich nicht darauf ein, selbst Software produzieren zu wollen, sondern sah sich vielmehr auf dem aktuellen Spielemarkt um und stri(c)kte aus verschiedenen Titeln die *Award Winners Gold Edition*. Dabei durften solch edle Softwareperlen wie *Zool*, *Sensible Soccer*, *Elite Gold* und *Jimmy White´s* um die Zulassung für die Award Winners Gold Edition ringen. Dabei gelang es allen Kandidaten sich einen Platz zu sichern. Die recht imposante Zusammenstellung darf auf PC und Amiga gespielt werden.

Letzte Meldungen:

Für die Orchid Game/ Soundwave 32 können neue Wavetable ROM's bei Orchid bestellt werden: Die neuen ROMs sind qualitativ hochwertiger und kosten 100 Mark. Die Rolandkompatibilität verändert sich dabei nicht.

Ebenfalls von Orchid kommt die Vidiola: Die Screencapture-Karte kann PAL und NTSC Signale verarbeiten, die in VHS oder Composite-Form eingespeist werden. Mit einem Hardware-Superzoom können die Bilder auf Bildschirmgröße vergrößert werden. Der Preis der Vidiola liegt bei zirka 800 Mark.

Microsoft goes Multimedia: Das längst überfällige Update von Video for Windows 1.0 auf die neue Version 1.1 ist nun fertig. Das Update kostet zirka 100 Mark und bietet zahlreiche neue Features wie eine verbesserte Bildqualität, gesteigerte Wiedergabegeschwindigkeit, eine flexiblere Architektur und neue Entwicklungswerkzeuge.

Nach dem letzten Großeinkauf von Origin legte sich Branchenriese Electronic Arts eine weiter Softwareentwicklerperle zu: Die in Novato beheimatete Firma Brøderbund wurde kurzerhand vom Branchenriesen Electronic Arts unter die schützenden Fittiche genommen, wird aber auch weiterhin den ursprünglichen Namen behalten.

Sega Enterprises startet ein Pilotprojekt für Videospiele im Fernsehen. Über einen Kabelsender in Tokio bietet der Videospielgigant Zuschauern die Möglichkeit, gegen Gebühr zu spielen. Noch in diesem Jahr will Sega in Zusammenarbeit mit Time Warner Entertainment und Tele-Communications Inc. weitere Projekte in den USA starten

Impressum

Chefredakteur: Michael Hengst (mh) – verantwortlich für den redaktionellen Teil
Stellvertretender Chefredakteur: Volker Weitz (vw)
Chefin vom Dienst: Ulrike Peters (up)
Redaktion: Christian von Duisburg (cd), Knut Gollert (kn),
Producer: Manfred Neumayer (mn)
Ständiger freier Mitarbeiter: Sönke Steffen (js)
Redaktionsassistenz: Angelika Rottner, Susan Sablowski

So erreichen Sie die Redaktion:
Tel.: 089/4613-289, Telefax: 0 89/46 13-50 46

Alle Artikel sind mit dem Kurzzeichen des Redakteurs oder mit dem Namen des Autors gekennzeichnet.

Manuskripteinsendungen: Manuskripte werden gerne von der Redaktion angenommen. Sie müssen frei sein von Rechten Dritter. Sollten sie auch an anderer Stelle zur Veröffentlichung oder gewerblichen Nutzung angeboten worden sein, so muß das angegeben werden. Mit der Einsendung gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in den von der Markt & Technik Verlag AG herausgegebenen Publikationen. Honorare nach Vereinbarung. Für unverlangt eingesandte Manuskripte wird keine Haftung übernommen.

Layout: Katja Milles, Conny Pflanzer, Sandra Matting
DTP-Operatoren: Marion Schwanke, Sandra Uttendorfer
Titellayout & Computergrafik: Wolfgang Berns, Alexander Gerhardt
Fotografie: Roland Müller
Titel: SSI

Anzeigenverwaltung und Disposition: Stefanie Zipf (168)

Anzeigenleitung: Peter Kusterer (333)

Auslandsrepräsentanten:
Großbritannien: Smyth International, London, Tel.: 0044-81340-5058, Fax.: 0044-81341-9602
USA: M & T International Marketing, San Mateo, Tel.: 001-415-358-9500, Fax: 001-415-358-9739
Taiwan: Acer TWP Co., Taipei, Tel.: 008862-713-6959, Fax: 008862-715-1950
Japan: Media Sales Japan, Tokyo, Tel.: 0081-33504-1925, Fax: 0081-33595-1709
Italien: Medias International, Mariano, Tel.: 0039-31-751494, Fax.: 0039-31-751482
Holland: Insight Media, Laren, Tel.: 0031-2153-12042, Fax.: 0031-2153-10572
Israel: Baruch Schaefer, Holon, Tel.: 00972-3-556-2256, Fax: 00972-3-556-6944
Korea: Young Media Inc. Seoul, Tel.: 00822-765-4819, Fax: 00822-757-5789
Hongkong: The Third Wave (H. K.) Ltd., Tel.: 00852-7640989, Fax: 00852-7643857

So erreichen Sie die Anzeigenabteilung:
Tel.: 089/4613-152, Telefax: 089/4613-789

Anzeigenpreise: Es gilt die Preisliste Nr. 6 vom 1. Januar 1994

Bestell- und Abonnement-Service:
Power Play Aboservice
Postfach 1163, 74168 Neckarsulm
Tel.: 07132/959-242, Telefax: 07132/959-244
Einzelheft: DM 6,50
Jahresabonnement Inland (12 Ausgaben): DM 69,90
(inkl. MwSt, Versand und Zustellgebühr)
Jahresabonnement Ausland: DM 84,- (Luftpost auf Anfrage)
Österreich: DSB-Aboservice GmbH, Arenbergstr. 33, A-5020 Salzburg, Tel.: 0662/643866, Jahresabonnement: öS 588,-
Schweiz: Aboverwaltung AG, Sägestr. 14, CH-5600 Lenzburg, Tel.: 064/519131, Jahresabonnement: sFr. 78,-

Vertriebsleitung: Benno Gaab
Vertrieb Handel: MZV, Moderner Zeitschriftenvertrieb GmbH & Co.KG, Postfach 1123, 85386 Eching, Tel.: 089/319006-0
Erscheinungsweise: monatlich
Leitung, Herstellung & Technik: Klaus Buck (180)
Druck: E. Schwend GmbH & Co. KG, Schmollerstr. 31, 74523 Schwäbisch-Hall

Sonderdruck-Dienst: Alle in dieser Ausgabe erschienenen Beiträge können für Werbezwecke in Form von Sonderdrucken hergestellt werden.
Anfragen an Ernst Fischer, Tel.: 089/4613-842, Fax: 089/4613-5041.

Diese Zeitschrift ist auf chlorfrei gebleichtem Papier mit einem Altpapieranteil von 30% gedruckt. Die Druckfarben sind schwermetellfrei.

Vorstand: Carl-Franz von Quadt (Vors.), Dr. Rainer Doll
Verlagsleiter: Wolfram Höfler
Produktionschef: Michael Koeppe
Direktor Zeitschriften: Michael M. Pauly
Anschrift des Verlages:
Markt & Technik Verlag Aktiengesellschaft,
Postfach 1304, 85531 Haar bei München,
Telefon 089/4613-0, Telex 522052, Telefax 089/4613-100

PZD Kennziffer B 10542E



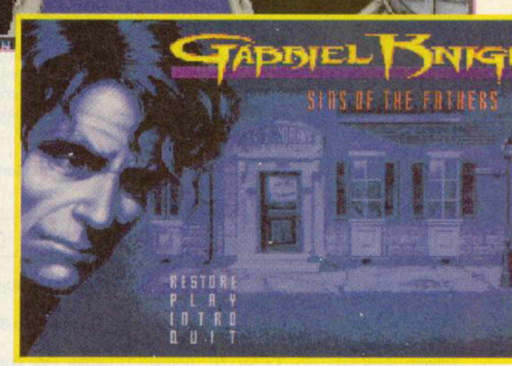
Die POWER PLAY CD

Nachdem unsere *POWER PLAY CD*-Ausgabe 3/94 bei Euch ausgezeichnet ankam, gehen wir mit der zweiten Scheibe, die sich logischerweise auf die Ausgabe 4/94 bezieht, in die Offensive. Da der *POWER PLAY CD*-Bonus Track, die Shareware-Version von *Doom*, auf der letzten CD offensichtlich recht gut ankam, mußten wir in der neuen Ausgabe bei der Wahl des Shareware-Spiels des Monats schwer in uns gehen. Nachdem Knut einen seiner 32 Beißerchen eingebüßt hat, wurde von der Redaktion ein Flipper zum Shareware-Hit des Monats auserkoren. Nebenbei wäre da noch die spielbare Version von *Tie Fighter* und eine komplette Bildersammlung von Origins *Alone in the Dark*-Verschnitt *Bioforge*. Auch die Update-Ecke wurde weiter ausgebaut. Auf der *POWER PLAY CD* 4/94 findet Ihr die Patches zu *Gabriel Knight* und *Cyberrace*, jeweils für die Disketten und CD-ROM-Version. Nach den zahlreichen Anfragen bei Doc Düse ist außerdem das ultimative *Rebel Assault*-Patch fällig. Nebenbei bekommt Ihr mit der *POWER PLAY CD* 4/94 auch gleich einen echten *Rebel Assault*-Cheat, mit dem Ihr die Level ohne Probleme durchfliegen könnt. Nicht vergessen wollen wir auch die Ecke "Selbstgemacht": Als erster Leser geht Thorsten Schmidt aus Markt Indersdorf mit einem eigenen Spiel in die *POWER PLAY CD*-Historie ein. Ihr findet die Spiele im üblichen Forum-Directory. Auch Knuts bis in alle Feinheiten ausgeklügelter SuperMech darf auf der *POWER PLAY CD* nicht fehlen. Die Anwendung des Monats ist der C-64-Emulator von microMedia, den wir Euch in der Beta-Version 12 zur weiteren Behandlung übergeben. Neben diesen Hits erwarten Euch zahlreiche Spieledemos, Patches und wie immer ein Bonustrack der Spitzenklasse, alles in allem über 200 MByte.

Her mit der CD!

Trotz Inflation und Rezession bekommt Ihr die POWER PLAY CD auch weiterhin für 12 Mark. Wie immer gibt es drei Möglichkeiten, die POWER PLAY CD in den Caddy zu bekommen: Nummer eins funktioniert per Post: Ihr überweist 12 Mark auf die Kontonummer #663 160 002 bei der Commerzbank München, BLZ: 700 400 41. Möglichkeit Nummer zwei funktioniert per Scheck (bitte als Verrechnungsscheck ausstellen) und die dritte Möglichkeit mit 12 Mark in Briefmarken. Eure Bestellung sendet Ihr dann per Brief an Blue Man Publishing. Wollt Ihr die POWER PLAY CD sofort und ohne zeitraubende Postbewegungen, braucht Ihr ein Fax. Per Vorkasse zahlt Ihr 12 Mark auf das oben genannte Konto ein und faxt die Bestellung und den Bankbeleg an die Nummer: (089) 725 46 862. Noch ein Wort zu den Briefmarken: Wie sich herausstellte, scheinen gerade einige Sammlungen geopfert worden zu sein. Kein Problem, aber schickt bitte nur Briefmarken, die den Wert von einer oder zwei Mark haben. Ansonsten kann ich Euch nur noch darauf aufmerksam machen, an Euren Absender und den Monat (4/94) zu denken. Falls noch einige Nachzügler Lust auf die *POWER PLAY CD* 3/94 haben, könnt Ihr problemlos nachbestellen. Ansonsten solltet Ihr Euch nun flugs an eigene Demos, Bilder und Sounds machen – das Forum soll leben. *cd*





Auf der *POWER PLAY CD* 4/94 dreht sich die erste spielbare Demo von *X-Wing* Nachfolger *Tie Fighter*. Außerdem die Patches für die CD- und Diskettenversion von Sierras *Gabriel Knight*

Passend zur Ausgabe darf auf der *POWER PLAY CD* 4/94 der 64er-Emulator nicht fehlen

Eine Mischung aus *Alone in the Dark 2*, High-Tech und Film – die ersten Bilder von *Bioforge* dürfen auf der POWER PLAY CD nicht fehlen

Meine Anschrift:

Telefonnummer:

Ich verwende folgendes Computersystem und CD-ROM-Laufwerk:

Bestellung bitte nur schriftlich an:
Blue Man Publishing
Frankfurter Ring 193 a
80807 München
Kennwort:
POWER PLAY CD 4/94

per Fax an:
(089) 725 46 862

BTP Sports&Software

Friedrich-Ebert-Str. 66 · 34119 Kassel
Tel. & Fax 05 61/71 31 58
BTX Anschluß Powell #

Top PC CD ROM Angebot:

Hits for SIX Vol. 5 (Knights of the Sky, Battletech 2, Ghostbusters 2, Mondus Fight Palace, Time Bandit, Flashy Cars) 69,50 DM
Triple Action Vol 3. (Titus the Fox, Ghostbusters 2, Targhan) 39,90 DM
Black Power Line Vol. 1 (Tie Break, Space MAX, Trans World) 72,00 DM
Black Power Line Vol. 2 (Sarakon, Rolling Ronny, Lords of Doom, Return of Medusa, Crime Time) 65,00 DM

Top PC Games: Utopia inkl. Data Disk 39,90 DM, John Madden Football 2 29,90 DM, Obitus 29,80 DM, Cruise for a Corps 29,90 DM, Ultima Trilogy 2 (4, 5, 6) 39,90 DM, Leddbetters Golf 28,90 DM, Castels 28,90 DM, Humans 2 39,90 DM,Railroad Tycoon 39,90 DM, Sim City Architectur 1 od. 2 25,00 DM Lands of Lore 72,00 DM, A-Train 98,50 DM, TFX 89,90 DM, Jurrasic Park 72,00 DM, Burning Steel 85,00 DM, Syndicate 79,00 DM, Wing Commander 2 72,00 DM, Privateer 89,90 DM, Strike Commander 89,90 DM, Zool 39,00 DM

PC Games nur für 18,90 DM: Stone Age, Free DC, TV Sports Football, Grand Prix Master, Tower of Fear, Inter. Tennis, Blade Warrior, Canarge u.v.m.

Amiga Top Games:

Ambermoon 85,00 DM,Lemmings 2 56,90 DM, Wing Com. 25,00 DM, A-Train 85,00 DM, Cannon Fodder 62,00 DM, Deep Core 62,00 DM, Lion Heart 59,90 DM, Mortal Combat 59,90 DM, Human Race 2 39,90 DM, Historyline 1914-1918 85,00 DM, Space Quest 4 39,90 DM, Zool 39,00 DM, Donk 65,00 DM, Ork 29,90 DM, Lotus 3 39,00 DM, Shadowworlds 28,90 DM Push Over 28,90 DM, Lords of Time 28,90 DM.

Amiga Games für nur 18,90 DM: Rubicon, Space 1889, Alien Storm, Blues Brothers, Work Team Rally, Passing Shot, Projectyle, Welltris, Cyberblast, Match of the Day, Time Machine, Robozone, Voodoo Nightmare, Thunderstrike, Arnie 2, F1 Tornado, Sliders, Zone Warriors, Bridge of Dracula, Cisco Heat u.v.m.

Wir haben auch Nintendo- und Sega-Angebote.
Außerdem führen wir Fan- und Sportartikel.
Wer ein BTP-Geschäft eröffnen möchte, kann sich bei Herrn Powell-Ritter informieren.
Gesamtpreislisten erhalten Sie gegen 4 DM in Briefmarken und werden bei Kauf angerechnet.
Bei Druckfehler keine Haftung, Preisänderungen vorbehalten!



Wir suchen den/die junge/n, dynamische/n

Video-Game-Spezialist/in

zur Verstärkung unserer Marketing-Abteilung.

Mit *Amiga CD³²* haben wir im Video-Musik-Spiele-Markt ein Produkt eingeführt, das technologisch an der Spitze steht. Zur Unterstützung unserer Marketing- und Vertriebs-Aktivitäten suchen wir eine/n Mitarbeiter/in, die uns in Frankfurt tatkräftig unterstützt.

Die Aufgaben:

Beobachtung und Analyse des Video-Game-Marktes, Kontaktpflege zu den entsprechenden Software-Häusern, Publishern, Software-Distributoren und dem Fachhandel. Kommunikation nach innen und außen über Trends und aktuelle Softwareentwicklungen. Konzeption und Durchführung von Verkaufsförderungs-Aktionen. Unterstützung bei der Ausarbeitung von Werbekonzeptionen für den Bereich Video-Games.

Die Qualifikation:

Die Bewerberin/der Bewerber sollte über fundierte Kenntnisse im Video-Game-Markt verfügen und ein sicheres Gespür für Trends mitbringen. Kommunikationsfähigkeit nach innen und außen sowie Marketing-Basis-Wissen setzen wir voraus.

Wenn Sie zwischen 20-30 Jahre alt sind und einen interessanten Arbeitsplatz mit Reisetätigkeit und viel Action suchen, reichen Sie Ihre Bewerbung mit den üblichen Unterlagen bei unserer Personalabteilung ein. Telefonische Vorabinformationen erhalten Sie unter 069-6638-157.

Commodore Büromaschinen GmbH - Personalabteilung
Lyoner Straße 38, 60528 Frankfurt

Cybersoft-Versand: Schönstraße 91 , 81543 München
Tel. 089/664530 - Fax 664562

Ladenverkauf:
Theresienstraße 152
80333 München
Tel.: 089 / 522787

IBM / PC

Titel		Preis
Aces over Europe	DV	69,00
Alone in the Dark 2	DV	89,00
Anstoss	DV	67,00
Aufschwung Ost	DV	69,00
Battle Isle 2	**DV**	**79,00**
Big Sea	DA	69,00
Christoph Kolumbus	DV	79,00
Das schwarze Auge 2	**DV**	**75,00**
Der Schatz im Silbersee	DV	85,00
Elite 2	DA	65,00
Even more Incredible Machine	**DV**	**59,00**
Fantasy Empire	EV	69,00
Flight Simulator 5.0	DV	125,00
Flight Sim. 5.0 New York	EV	49,00
Flight Sim. 5.0 Paris	EV	49,00
Forgotten Castle	DV	79,00
Gabriel Knight	DV	75,00
Goblins 3	DV	75,00
Hand of Fate / Kyrandia 2	DV	69,00
Hattrick!	DV	79,00
Incredible Toons	DV	69,00
Iron Helix	DV	75,00
Jurassic Park	DV	68,00
Kingmaker	DV	65,00
Lands of Lore	**DV**	**55,00**
Larry 6	**DV**	**75,00**
Lothar Matthäus	**DV**	**69,00**
Mad News	DV	79,00
Magic of Endoria	**DV**	**79,00**
Manic Mansion 2 (Day o. t. T.)	**DV**	**85,00**
Mortal Kombat	DA	55,00
NHL Hockey	DA	79,00
Pacific Strike	DA	85,00
Pacific Strike Speech Pack	DA	39,00
Pinball Fantasy	DA	59,00
Pizza Connection	DV	79,00
Police Quest 4	DV	75,00
Privateer	DA	85,00
Privateer Speech Pack	DA	39,00
Quest of Glory 4	DV	75,00
Railway Challenge	**DV**	**65,00**
SSN-221 Seawolf	DA	79,00
Sam & Max	**DV**	**85,00**
Siedler	DV	79,00
Sim City 2000	DV	89,00
Spelunx	EV	69,00
St. Thomas	DV	79,00
Star Lord	DA	89,00
Stronghold	DV	79,00
Subwar 2050	**DA**	**88,00**
Syndicate	DV	77,00
Syndicate Data Disk	DV	39,00
T.F.X. (Tactical Fighter Exp.)	**DA**	**79,00**
Ultima 8 - Pagana	DA	88,00
Ultima 8 - Pagana Speech Pack	DA	39,00
WWF 2	DV	25,00
Winter Olympics	DA	65,00
X-Wing Mission Disk 2 (B-Wing)	DV	42,00
Zeppelin-Giant of the Sky	DV	79,00

Zubehör

Artikel	Preis
Gravis Analog Pro	89,00
Gravis Gamepad	49,00
Tecno 163 Gamecard (bis 80Mhz)	35,00

IBM CD-ROM

Titel		Preis
7th Guest	DA	129,00
Burning Steel	DV	89,00
Comanche (Mission 1&2)	EV	95,00
Eye of the Beholder (1-3)	DV	89,00
Fantasy Empire	EV	69,00
Freddy Pharkas	DA	79,00
Iron Helix	DA	79,00
Journeyman Project	**EV**	**65,00**
Labyrinth of Time	DA	69,00
Larry 6	DA	79,00
Legend of Kyrandia	DV	79,00
Man Enough	EV	79,00
Manic Mansion 2 (Day o. t. T.)	DV	95,00
Might & Magic 3-5	DV	89,00
Protostar	DA	69,00
Rebel Assault	**EV**	**88,00**
Return to Zork	DA	79,00
Star Trech 25th Anniversary	DA	99,00
Strike Commander	DA	93,00
Turrican 2	DA	65,00

AMIGA

Titel		Preis
Anstoss	DV	69,00
Big Sea	DA	65,00
Der Schatz im Silbersee	DV	79,00
Hattrick!	**DV**	**69,00**
Kingmaker	DV	68,00
Magic of Endoria	DV	69,00
Pizza Connection	DV	79,00
Siedler	**DV**	**77,00**
Turrican 3	EV	49,00
WWF 2	**DV**	**25,00**
Zeppelin-Giants of the Sky	DV	72,00

Zubehör

Artikel	Preis
Laufwerk A500 Intern 1,76 MB	219,00
Laufwerk A500 Extern 1,76 MB	269,00
Laufwerk A500 Intern	109,00

SUPER NES

Titel		Preis
Aladdin	us	89,00
Baby T-Rex	dt	109,00
Barbie	dt	109,00
Bram Stocker´s Dracula	dt	109,00
Bubsy	us	109,00
Captain America	dt	129,00
Cool Spot	dt	119,00
Cosmo Gang	dt	129,00
Crash Dummies	**dt**	**109,00**
Equinox	dt	119,00
F1 Poleposition	nl	119,00
FX Trax	dt	109,00
Flashback	dt	119,00
Goof Troop	dt	109,00
John Madden Football 94	us	119,00
Jurassic Park	dt	119,00
League Hockey	dt	109,00
Lost Vikings	dt	109,00
Magic Sword	dt	99,00
Mario All Star	dt	89,00
Mechwarrior	dt	129,00
Mega Man X	us	129,00
Mickey´s Challenge	dt	119,00
Mortal Kombat	dt	129,00
Mr. Nutz	dt	105,00
Mystic Quest Leg. (dt.Text)	dt	89,00
NBA Jam	dt	129,00
NBA Showdown	us	129,00
NHLPA Hockey ´94	us	119,00
Nigel Mansell´s W. Champ.	dt	113,00
Orge Battle	dt	119,00
Paladins Quest	us	119,00
Pink Panther	dt	119,00
Plok	uk	89,00
Populous 2	dt	109,00
Rasenmäher Mann	dt	119,00
Rock´n Roll Racing	dt	109,00
Run Saber	dt	109,00
Secret of Mana	us	129,00
Sensible Soccer	dt	119,00
Shadowrun	dt	119,00
Sky Blazer	dt	119,00
Soul Blazer	dt	109,00
Space Ace	dt	109,00
Star Wars 2 (The Empire)	dt	119,00
Streetfighter 2 Turbo	dt	129,00
Striker	dt	109,00
Super Bomberman & 4 Sp. Adap.	dt	139,00
Super Conflict	dt	119,00
Terminator 2 (Arcade Game)	dt	116,00
Time Silp	dt	109,00
Top Gear 2	dt	109,00
Total Carnage	dt	119,00
Turtles Tournament Fighters	dt	135,00
WCW Wrestling	dt	109,00
WWF Royal Rumble	dt	129,00
Winter Olympics	dt	129,00
Yogi Bear	dt	109,00
Young Merlin (16 MB)	dt	129,00
Zombies	dt	113,00

Zubehör

Artikel		Preis
4 Spieler Adap. S.NES	dt	59,00
Action Replay Pro 2 S.NES	dt	109,00
Pro Pad S.NES	dt	29,00
Super Nintendo ohne Spiel	dt	199,00
Super Scope (incl. 6 Spiele)	dt	139,00
Universal Adaptor Pro (60 Hz)	uk	39,00

- **Blitzservice:** Bestellungen vor 16 Uhr werden am selben Tag versandt
- Vorbestellungen möglich
- Gesamtpreisliste gegen frankierten Rückumschlag o. DM 2,- in Briefmarken
- An- und Verkauf von gebrauchten Spielen.
- Wir verkaufen auch: Game Gear und Gameboy Spiele
- Preise für Panasonic 3DO und Jaguar auf Anfrage

Händleranfragen erwünscht
Gegen entsprechenden Händlernachweis

MEGA DRIVE

Titel		Preis
Aladdin	dt	109,00
American Football	dt	85,00
Bram Stocker´s Dracula	dt	99,00
Brett Hull Hockey	dt	85,00
Cliffhanger	dt	89,00
Cosmic Spacehead	dt	95,00
Crash Dummies	dt	99,00
Davis Cup	dt	99,00
Dragon´s Revenge	dt	99,00
Eternal Champions	**dt**	**129,00**
F-15 Strike Eagle 2	dt	109,00
FIFA International Soccer	dt	89,00
Fantastic Dizzy	dt	95,00
Gauntlet 4	dt	99,00
Gods	dt	89,00
James Pond 3	dt	99,00
John Madden Football 94	dt	99,00
LHX 2 / F-117 Nightstorm	dt	89,00
Landstalker	**dt**	**109,00**
Lotus Turbo Challenge 2	**dt**	**89,00**
Mickey´s Challenge	dt	109,00
Mortal Kombat	dt	109,00
Mutant League Hockey	dt	89,00
NBA Jam	dt	119,00
NBA Showdown	dt	89,00
NFL Quarterback Club	dt	119,00
NHLPA Hockey ´94	dt	89,00
Ottifants	dt	89,00
PGA Euro Tour	dt	89,00
Pele Socce5r	dt	89,00
Pink Panther	dt	109,00
Robocop 3	dt	99,00
Sensible Soccer	dt	99,00
Skitchin	dt	89,00
Sonic 3	**dt**	**129,00**
Streetfighter 2 Champ. Edit.	dt	129,00
Terminator 2 (Judgment D.)	dt	99,00
Toejam & Earl 2	**dt**	**109,00**
Tom & Jerry	dt	109,00
Turtles Tournament Fighters	**dt**	**113,00**
Virtual Pinball	dt	89,00
WCW Wrestling	dt	109,00
WWF Royal Rumble	dt	109,00
Winter Olympics	**dt**	**109,00**
Zool	dt	89,00

Zubehör

Artikel		Preis
6 Button Joypad	dt	39,00
Action Replay Pro Megadrive	dt	109,00
Mega Drive 2 (ohne Spiel)	dt	199,00
4 Spieler Adapter	dt	59,00

MEGA CD

Titel		Preis
Bill Walsh Football	dt	89,00
Blackhole Assault	dt	99,00
Burning Fists	dt	109,00
Chuck Rock 2	dt	99,00
Cobra Command	dt	89,00
Dune	dt	109,00
Ecco the Dolphin	dt	89,00
Jurassic Park	dt	89,00
Microcosm	**dt**	**119,00**
Mortal Kombat	dt	99,00
NHLPA Hockey ´94	dt	89,00
Night Trap	**dt**	**115,00**
Powermonger	dt	89,00
Prize Fighter	dt	109,00
Puggsy	dt	89,00
Sherlock Holmes 2	dt	105,00
Silphead	dt	85,00
Sol Feace	dt	109,00
Sonic CD	dt	89,00
Spider-Man vs. Kingspin	dt	95,00
Terminator 1	dt	99,00
Thunderhawk	dt	99,00
WWF Rage in the Cage	dt	99,00
Wonderdog	dt	99,00

Zubehör

Artikel		Preis
Mega CD 2 (ohne Spiel)	dt	509,00
Mega CD 2 (incl. Road Avenger)	dt	579,00

Ladenlokale (Preise variieren) kein Versand.
Versand-Telefonnummer:089/664530

Ort	Adresse	Telefon
- 01159 Dresden,	Reisewitzer Str.46,	Tel. 0351/4325576
- 31061 Alfeld-Brunk.,	Glenetalstr. 56,	Tel. 05181/27391
- 80333 München,	Theresienstr. 152,	Tel. 089/522787
- 81243 München,	Friedrichshafener Str.9,	Tel. 089/8205520
- 83278 Traunstein,	Marienstr.10,	Tel. 0861/164642
- 96215 Lichtenfels,	H.-Müller-Str. 13,	Tel. 09571/83964
- 96515 Sonneberg,	Bernhardstr. 42,	Tel. 03675/802936

Versandkosten per Post DM 7,- zzgl. Nachnahme. Ab DM 250,- Versandkosten frei. Versandkosten per UPS auf Anfrage.
Express-Service zzgl. DM 10,- Versandkosten. Lieferung ins Ausland nur gegen Vorkasse zzgl. DM 18,-. Druckfehler und Preisänderungen vorbehalten!

Ravenloft™

SSI packt den Knoblauch aus: Nach den wenig spektakulären Programmen der letzten Zeit greift man jetzt mit *Strahd's Possession* ins prallvolle Blutsaugerleben.

Mami, wenn ich groß bin, dann werde ich Herzog von *Ravenloft* und sauge nur noch an wohltemperierten Jungfrauen. Diesen frommen Wunsch hat wohl jeder Jungvampir schon einmal gehabt. Wer könnte es den kleinen Nachwuchsbeißerchen auch verdenken, *Ravenloft* ist schließlich der Himmel auf Erden für jeden Halbverblichenen. In den finsteren Auen zwischen Kartakass und Barovia tummelt sich die Crème de la crème der Saugerzunft. In Neufurchtenburg oder Stangengrad tobt jede Nacht der Tanz der Vampire. Was anderswo jede Betschwester zur Salzsäule transformiert, kümmert hier nicht die Bohne, denn *Ravenloft* ist das Heimatland der Vampire, Ghoule und Werwölfe. Tote Hunde und Homunculi an jeder Ecke, Poltergeister und Mumien in jeder Gruft. Ausgedacht haben sich das schreckliche Ländchen die Spielkinder von TSR, denen die ständigen Monstermetzeleien in "Dragonlance" oder "Forgotten Realms" Szenarien zu langweilig wurden. Wenn jetzt ein Spielmeister seinen Rollenspielrittern etwas besonders Gutes gönnen will, dann öffnet er einfach ein Dimensionstor, und ab geht's in die Horrordimension. Auch hier gelten natürlich die strengen AD&D-Regeln, abgewandelt durch neue Zaubersprüche und Unholdgattungen. Der dortige Fürst der Dunkelheit, quasi das personifizierte Böse, ist Lord Strahd von Zarovich, Herrscher von Barovia. Soviel Gemeinheit im Namen muß



Alle Helden werden auf einem Bildschirm organisiert

belohnt werden, deshalb spielt der gammlige Strahd eine nicht zu unterschätzende Hauptrolle in SSIs erstem Rollenspiel, das auf dem *Ravenloft*-Szenario basiert.

Besagter Obervampir kommt gleich zur Sache: In einer ruchlosen Nacht- und Nebelaktion überfällt er seinen Nachbarn, Lord Dhelt, Herrscher von Elturel und klaut dessen magisches Lieblingsamulett. Der setzt nun Himmel und vornehmlich Hölle in Bewegung, um sein kostbares Kleinod zurückzubekommen. Flugs wird der reisende Priester Bereldiun Shondar angewor-

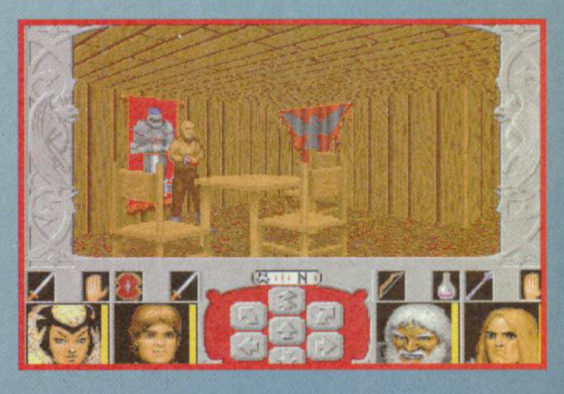
ben, der mit seiner Party in Strahds Heimatdomizil vordringt, um das Amulett zurückzustehlen. Die Bühne ist bereitet, das Spiel kann beginnen.

Ravenloft — Strahd's Possession ist SSI erstes Rollenspiel mit flüssig scrollender 3-D-Grafik. Für die technische Umsetzung zeichnet die Programmiercrew Event Horizon verantwortlich, die sich bisher mit ihren Vorgängerspielen *Dark Spyre* und *Veil of Darkness* einen eher bescheidenen Namen gemacht hat. Mit *Ravenloft* will man die technische Schallmauer endlich durchbrechen und ein ausgereiftes Produkt abliefern. Bevor wir uns in das Abenteuer stürzen, darf der Rollenspiel-Freak seine vierköpfige Party auswürfeln. Wie gewohnt stehen dabei Kämpfer, Paladine, Ranger, Priester, Magier und Diebe zur Wahl, die jeweils über die üblichen sechs AD&D Charakterwerte verfügen. Für jeden Helden gibt's einen eigenen Verwaltungs-Screen und ein Inventory mit jeweils 12 Slots, durch Kisten und Knappsäcke weiter ausbaufähig. Beförderungen werden vom Programm automatisch vorgenommen, immer vorausgesetzt, die Helden haben die nötigen Experience-Punkte. Im Laufe der Handlung treffen wir auf 30 unterschiedliche Monstergruppen und über 80 NPCs treten mit uns in Kontakt. Dann wird jeweils eine Standgrafik geladen, und wir plaudern über ein einfaches Menüsystem in ganzen Sätzen. Zur besseren Orientierung ist ein Automapping eingebaut. Die Karten kann man sogar mit den eigenen Notizen versehen ausdrucken lassen.

Geprügelt wird in Echtzeit. Einfach die jeweilige Waffe anklicken, und die Helden mucken los. Magier und Priester treiben die Vampire mit über 60 Zaubersprüchen aus. Die Landschaften, Burgen und Keller von *Ravenloft* werden wie bei *Ultima Underworld* gescrollt, wahlweise darf man auch schrittweise umklappen lassen. Leider müssen wir dabei auf Rampen und Kurven verzichten, in *Ravenloft* gibt's nur rechte Winkel. Dafür erfreuen den Geisterjäger gestochen scharfe Details und Monster: Die 256 Farben VGA-Grafik wird in der hohen Auflösung 320 x 400 geboten. Steuern dürfen wir die Truppe, indem wir direkt mit der Maus in das Bild klicken oder über ein Icon-System die Helden schrittweise vorwärts tapsen lassen.

Neben der zuerst erscheinenden Diskettenversion wird eine CD-ROM-Version vorbereitet, die zusätzliche Schauermusik und grauslige Zwischensequenzen bietet. *vw*

Ein ganzer Kerl dank Chappi: Der Werwolf wehrt sich



Auf diese Steine können Sie bauen: Ikea-Design in Ravenloft





Ist der neu? Nein, nur charaktergeneriert

Name:	Ravenloft - Strahd's Possession
Hersteller:	SSI
Geplant für:	MS-DOS, CD-ROM
Erscheinungstermin:	2. Quartal 1994



Interaktiv: Ihr dürft bei der Missionsauswahl, sowie beim Briefing Euren Senf dazugeben (rechts)

War für Euch Darth Vader mit seinem schnittigen Helm schon immer erotischer als Milchgesicht Skywalker? Huldigt Ihr insgeheim der dunklen Seite der Macht, und bewerft Ihr Admiral-Ackbar-Poster jeden Freitagabend mit Dartpfeilen? Dann schlägt jetzt Eure Stunde, denn mit *TIE Fighter* werden Vaders Träume wahr.

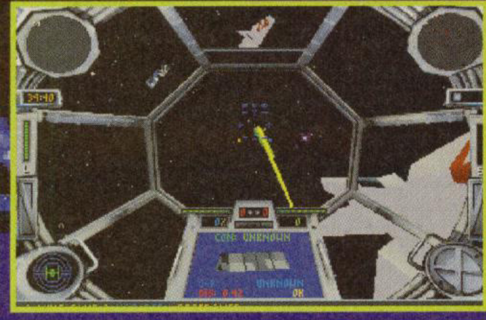
Es war mal wieder vor langer, langer Zeit in einer weit, weit entfernten Galaxis, da wurde ein Imperium, wie es an Zucht, Ordnung und Loyalitätsbewußtsein nicht zu überbieten war, von einem kleinen Häufchen unterentwickelter Rebellen zu Klump geschossen. Die Story kennt jeder Mittzwanziger und genauso sollte es jedem bewußt sein, daß diese unorganisierten Rebellen ein unmögliches Maß an Glück auf ihrer Seite hatten, als sie zwei Todessterne und Darth Vaders Lieblingsschiff, die "Executor", vernichteten. So saß man also tränenden Auges im Kino und wünschte sich nichts sehnlicher, als der dunklen Seite der Macht zu verfallen, um es Skywalker & Co. heimzuzahlen.

Einige tausend Jahre nach diesem Unglück ist die Zeit endlich gekommen. Frohlockten die imperialen Anhänger schon anno 1993 dank *X-Wing* und dessen Schwierigkeitsgrad ("Ist wohl doch nicht so leicht, was?"), dürfen selbige dieses Jahr eigenhändig an die Flugschüssel, um im Pilotensessel eines *TIE Fighters* kräftig die Kelle zu schwingen.

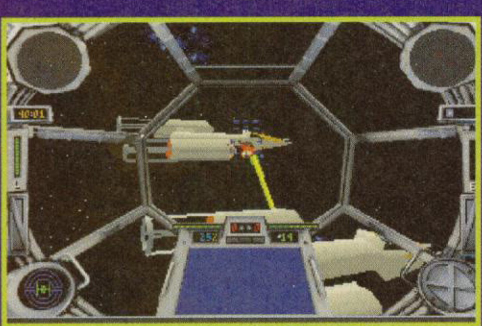
Der indirekte *X-Wing*-Nachfolger *TIE Fighter* beamt Euch an einen Zeitpunkt nahe "The Empire strikes back", also direkt nach der Zerstörung des ersten Todessterns. Das Imperium erholt sich langsam vom ersten Schreck und reorgani-

FIGHTER

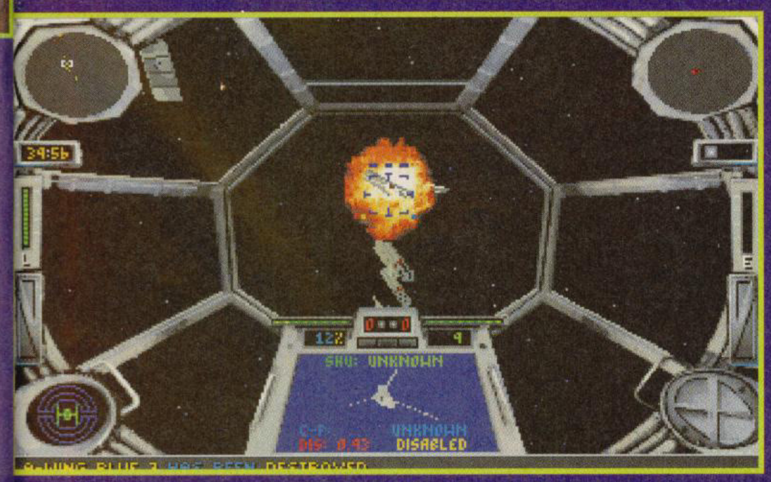








Schöner als ein Zimmer mit Meerblick: Das übersichtliche Cockpit des TIE Fighters. Die 3D-Objekte sehen zudem um einiges hübscher aus, als in *X-Wing*.



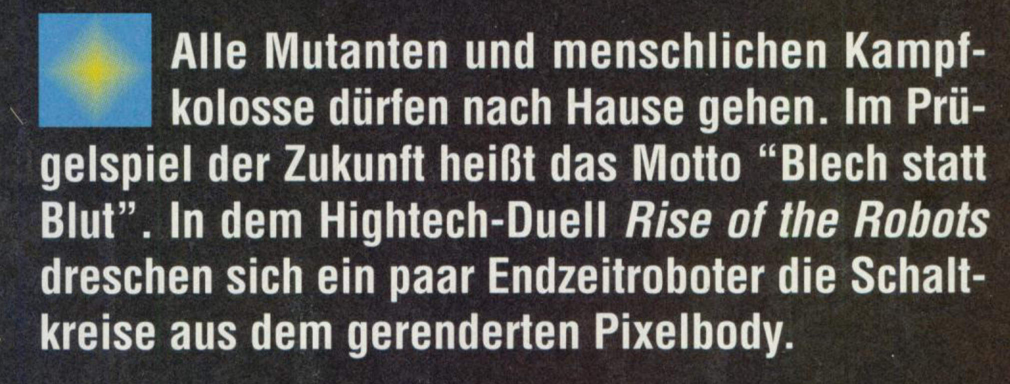
Himmelfahrtskommando: Ein Y-Wing geht in Flammen auf

siert seine verbliebenen Kräfte. Ihr kommt als unbescholtener Rekrut voller Tatendrang daher und habt Euch zuerst auf der imperialen Marineakademie in Trainingsmissionen zu beweisen, um später unter dem Kommando von Noch-Vize-Admiral Thrawn (kommt in den Zahn-Büchern erstmalig vor) oder gar von Lord Vader zu dienen. Dabei dürft Ihr Euch hinter die Kontrollen von vier imperialen Jägern setzen: Sowohl der TIE-Fighter, TIE-Interceptor und TIE-Bomber, als auch das Assault Gunboat sind vertreten. Seid Ihr immer schön nett zum lieben Lord Vader, dürft Ihr später auch ein paar Runden in der geheimsten aller geheimen Neuentwicklungen drehen – im TIE Advanced Starfighter.

Chefdesigner Lawrence "Battlehawks" Holland und Kollege Edward Kilham von Peregrin Software haben sich im Gegensatz zu *X-Wing* allerdings noch mehr Leckereien einfallen lassen. So wurde zum Beispiel die Missionsstruktur verbessert (na endlich!). Ihr dürft jetzt im Briefing-Room Eure Einsätze mitplanen und braucht die Missionen nicht mehr 100prozentig zu erfüllen. Selbst während des Einsatzes läßt sich Euer Auftrag via Bordcomputer nach eigenem Belieben abwandeln und verändern. Doch nicht nur spielerisch wurde verbessert. Neben allerlei neuen Soundroutinen, wurde vor allem an der Grafik gearbeitet, die in *X-Wing* die meisten Kopfschmerzen verursachte. Zwar sind wieder sämtliche Objekte in Vektorgrafik dargestellt, aber dieses Mal nicht nur mit Texturen versehen, sondern auch via Gouraud-Shading verfeinert. Beim Gouraud-Shading wird jede Fläche in nicht nur einer Farbe dargestellt, sondern als Farbabstufung in Abhängigkeit des auftreffenden Lichtes berechnet (gerendert). Schattenwürfe, Glanzpunkte oder Reflektionen sind allerdings nicht möglich. *kn*

Name:	TIE Fighter
Hersteller:	Lucas Arts
Systeme:	MS-DOS, CD-ROM
Erscheinungstermin:	2. Quartal 1994

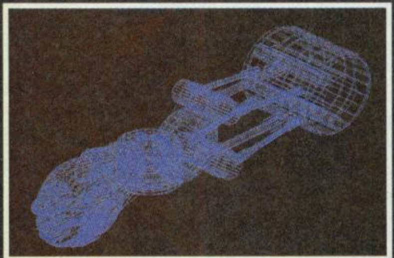
RISE OF THE ROBOTS

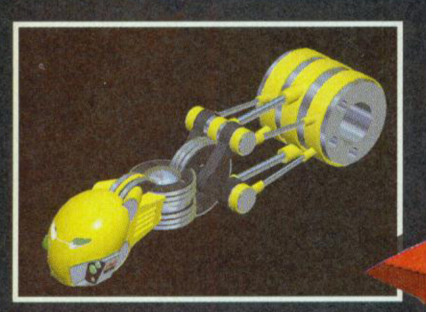


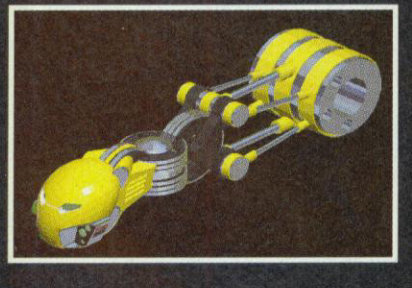
Alle Mutanten und menschlichen Kampfkolosse dürfen nach Hause gehen. Im Prügelspiel der Zukunft heißt das Motto "Blech statt Blut". In dem Hightech-Duell *Rise of the Robots* dreschen sich ein paar Endzeitroboter die Schaltkreise aus dem gerenderten Pixelbody.

Kollege Gollert ist von der "Render"-Sucht befallen. Schreibt er nicht gerade mal einen Artikel oder düst in der Weltgeschichte umher, bastelt Knut am Computer neue 3-D-Modelle (derzeitiges Objekt der Konstruktionsbegierde ist ein BattleMech), hantiert mit Lichtquellen und Oberflächenstrukturen, brütet über Kameraeinstellungen sowie Animationsdetails. Mit einem Frohlocken entriß Knut unserem Postboten ein fettes Päckchen mit dem neuen *3-D-Studio 3.0* und ward seit diesem Tage nicht mehr gesehen. Er liegt mit seiner 3-D-Manie voll im Trend der Zeit. Denn kaum eine Softwarefirma kommt noch ohne *3-D-Studio* aus.

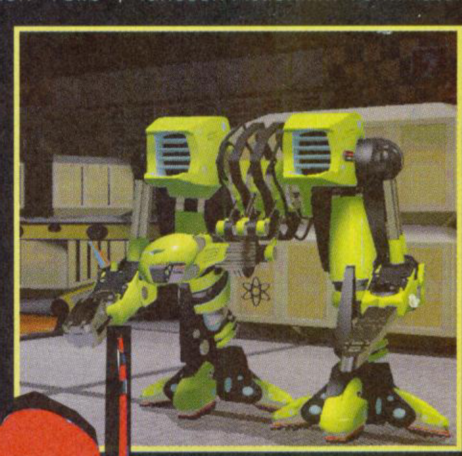
Die britische Programmiertruppe "Instinct Design" geht dabei einen etwas ungewöhnlichen Weg. Während die meisten Kollegen die 3-D-Technik für Rollenspiele, Simulationen und Adventures nutzen, verwenden die Mannen um den Ex-Bitmap Brother Sean Griffiths ihr Können für das Prügelprogramm *Rise of the Robots.* Wie der Name schon andeutet, sind die Akteure keine menschlichen Kämpen, sondern Roboter. Jeder der insgesamt sieben Droiden wird per *3-D-Studio* entwickelt. Dazu werden die einzelnen Teile erst als Drahtmodell am Rechner erstellt. Diese Modelle werden dann in mehreren Arbeitsgängen mit einer "Haut" versehen. Sind die ersten Fassungen noch recht grob und die einzelnen Segmente und 3-D-Stückchen deutlich zu sehen, verschwinden die Ecken und Kanten der Roh-Versionen im finalen Durchgang (siehe Fotos). Besonders kompliziert war laut Instinct Design die Konstruktion des Endgegners, der, ähnlich wie der T-1000 aus dem furiosen Actionfilm Terminator



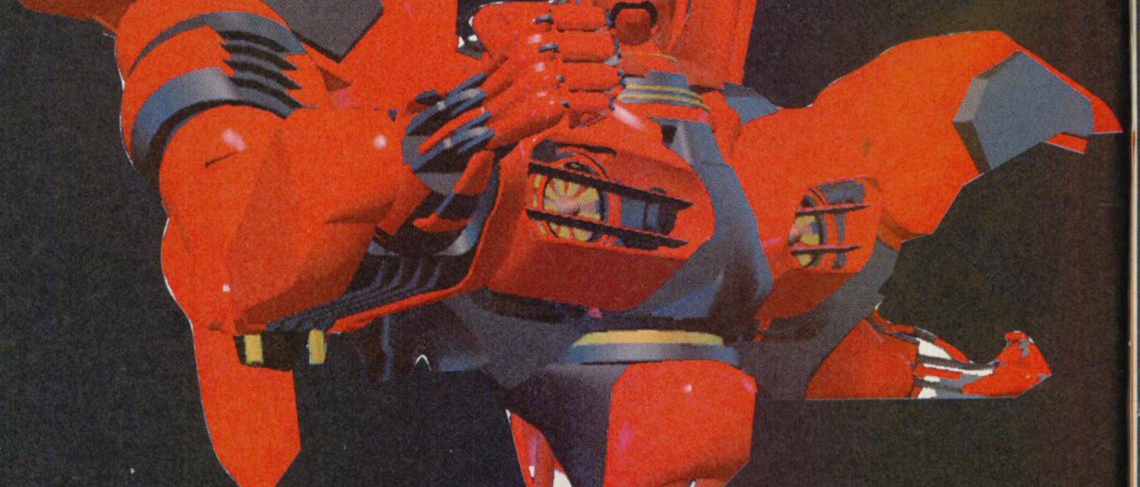




3-D-Studio sei Dank: Hier die verschiedenen Stadien der Roboterentwicklung. Vom Drahtmodell eines Droidenarmes bis zum endgültigen Edel-Outfit seht Ihr die einzelnen Konstruktionsstufen von oben nach unten.



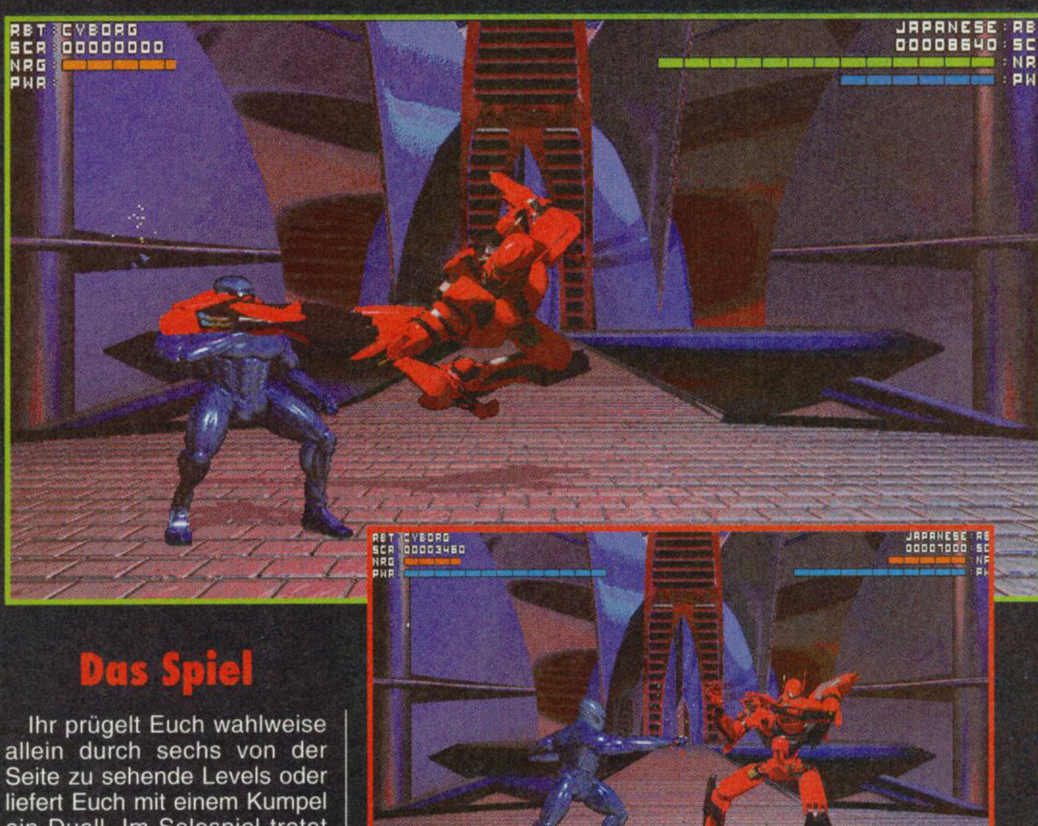
Einer der Gegner: Der Laderoboter haut ganz fürchterlich zu.



2, aus flüssigem Metall besteht und im Laufe des Duells seine Form verändert. Zusätzlich zu den Spielfiguren werden auch minutenlange Filmsequenzen, die zwischen den einzelnen Kämpfen zu sehen sind, mit 3-D-Studio zusammengebastelt.

Um den Detailreichtum auch im fertigen Spiel zu zeigen, plant Instinct Design (neben einer Mega CD-Fassung) zwei unterschiedliche Versionen des Programms. Zum einen wird's das Spiel nur auf CD-ROM geben, zum anderen wird jeweils eine VGA- (320 mal 200 Punkte in 256 Farben) und eine SuperVGA-Variante (640 mal 480 Punkte in 256 Farben) erscheinen. Derweil sich die VGA-Version mit einem 386er (20 MHz), zusätzlichen 20 MByte Harddisk-Platz und 2 MByte-RAM zufrieden gibt, läuft die SuperVGA-Variante mit einer Minimalkonfiguration eines 486er 33MHz, 40 MByte Festplattenplatz und 4 MByte RAM. Alles in allem sollen 400 MByte an Animationsdaten auf den Silberling gepackt werden. Unsere Bildschirmfotos des aktuellen Spieles sind übrigens von der SuperVGA-Version, die Roboterbilder dagegen sind spezielle Truecolour-Grafik-Files im Format 1024 mal 768 Punkten.
mh

Name:	Rise of the Robots
Hersteller:	Mirage
Genre:	Actionspiel
Geplant für:	CD-ROM VGA, CD-ROM Super VGA, Mega CD
Erscheinungstermin:	2. Quartal 1994



Die obere Leiste ist der Lebenssaft des Roboters, der untere Balken zeigt den "Powerup"-Stand.

Das Spiel

Ihr prügelt Euch wahlweise allein durch sechs von der Seite zu sehende Levels oder liefert Euch mit einem Kumpel ein Duell. Im Solospiel tretet Ihr gegen sechs verschiedene Robotertypen an. Vor dem Spiel sucht Ihr Euch einen Schwierigkeitsgrad aus – dieser beeinflußt nicht nur das Verhalten der Gegner, sondern auch die Anzahl der Runden, die jeder Kampf dauert. Zwischen den Stages gibt's passende Filmsequenzen und eine Art Zwischenmatch. Ein weiterer Droide stellt sich Euch in den Weg, der durch bestimmte Schlagkombinationen ausgeschaltet werden muß. Haut Ihr den Wächter besonders effizient aus dem Gang, gibt's in der folgenden Runde mehr Energie.

Im Duellmodus könnt Ihr Euch jeden der sechs Roboter als Kämpfer aussuchen. Nach dem Kampf gibt es Punkte für erzielte Treffer — je genauer Ihr drescht, desto höher die Punktzahl.

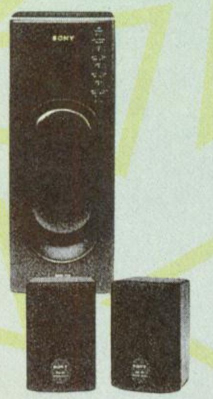
Gesteuert wird per Joystick oder Tastatur. Hiermit lassen sich nicht nur verschiedene Schlag- und Trittechniken anwenden, sondern auch eine ganze Reihe Spezialtechniken. Ein weiteres Feature ist die "Powerup"-Technik. Haltet Ihr den Feuerknopf eine Weile gedrückt, baut sich eine Energieleiste langsam, aber sicher auf. Je höher dieser Energiepegel, desto härter haut Ihr zu.

Da knattern die Elektronen: Ein Schlag läßt kein Blut spritzen, sondern bringt die Chips etwas durcheinander.





Und wieder liegt die neue *POWER PLAY* vor Euch. Heute werden die drei persönlichen Top-Spiele von Markus Dierolf vorgestellt. Wollt Ihr auch einmal vertreten sein, schickt uns die gründlich ausgefüllte Mitmach-Postkarte ein. Trennt die Karte vorsichtig heraus, tragt Eure drei aktuellen Tophits, den Computertyp und Eure Adresse auf der Karte ein, und werft die Karte ausreichend frankiert in den nächsten Postkasten. Unter allen Einsender-Postkarten ziehen wir einen glücklichen Gewinner heraus, dessen ganz private Spielehitliste dann in diesem Monat im Vordergrund steht. Natürlich geht der Sieger nicht leer aus: Der Gewinner bekommt ein Paar Aktivboxen von Sony für den PC. Als Trostpreis winkt ein *POWER PLAY*-T-Shirt mit den Unterschriften der Redakteure. Der Rechtsweg ist wie immer ausgeschlossen. Einsendeschluß ist der 5.4.94. *mh*



Diese Aktivboxen hat dieses Mal Markus gewonnen...

Leserhits des Monats

Diesen Monat stellt *POWER PLAY*-Leser Markus Dierolf aus Mainhardt seine Spielelieblinge vor: Hier kommt Markus persönliche Hitliste:

1. Privateer
2. Pirates Gold
3. The 7th Guest



1. Aces over Europe	Dynamix
2. Leisure Suit Larry 6	Sierra On-Line
3. Return to Zork	Activision
4. Master of Orion	Microprose
5. Indy Car Racing	Virgin
6. Links Course: Pebble Beach	Access
7. B-Wing	LucasArts
8. Microsoft Flight Simulator 5.0	Microsoft
9. The Blue & The Gray	Impressions
10. Shadow Caster	Origin

Quelle: Babbage's, Electronic Boutique, Winner's Circle



1. Mortal Combat	Virgin
2. Frontier: Elite 2	GameTek
3. Cannon Fodder	Virgin
4. Indy Car Racing	Virgin
5. Premier Manager 2	Gremlin
6. Rally	Europress
7. F 1	Domark
8. Flight Simulator 5.0	Microsoft
9. Sam & Max	LucasArts
10. Hired Guns	Psygnosis

Quelle: Virgin Games Center, Center Soft, Leisure Soft

Amiga
1. Die Siedler
2. Syndicate
3. Turrican 3
4. Ambermoon
5. Civilization

MS-DOS
1. Day of the Tentacle
2. Syndicate
3. X-Wing
4. Sam & Max
5. Rebell Assault

Super NES
1. Mortal Kombat
2. Street Fighter 2 Turbo
3. Starwing
4. Super Mario Allstars
5. Mega-Lo-Mania

Mega Drive
1. Mega-Lo-Mania
2. Ultimate Soccer
3. Aladdin
4. NHL Hockey 94
5. WWF Royal Rumble

		TITEL	HERSTELLER	WIE LANGE DABEI
1.	(1)	Syndicate	Bullfrog	7. Monat
2.	(3)	Day of the Tentacle	LucasArts	7. Monat
3.	(4)	X-Wing	LucasArts	10. Monat
4.	(–)	Sam & Max Hit the Road	LucasArts	1. Monat
5.	(–)	Rebel Assault	LucasArts	1. Monat
6.	(5)	Civilization	Microprose	23. Monat
7.	(–)	Die Siedler	Blue Byte	1. Monat
8.	(2)	Privateer	Origin	3. Monat
9.	(8)	Indy 4	LucasArts	18. Monat
10.	(–)	Turrican 3	Rainbow Arts	1. Monat
11.	(10)	History Line 1914-1918	Blue Byte	12. Monat
12.	(–)	Anstoß	Ascon	1. Monat
13.	(9)	Dune 2	Virgin	6. Monat
14.	(12)	Bundesliga Manager Pro	Software 2000	26. Monat
15.	(–)	Ambermoon	Thalion	1. Monat
16.	(–)	Sim City 2000	Maxis	1. Monat
17.	(9)	Strike Commander	Origin	10. Monat
18.	(–)	Mortal Kombat	Virgin	1. Monat
19.	(–)	Formula One Grand Prix	Microprose	1. Monat
20.	(16)	Eishockey Manager	Software 2000	8. Monat

wenn drachen erwachen...



dragonsphere

es war einmal vor langer, langer zeit, in einem fernen land...

ein märchen, das von tapferkeit, von liebe, von dämonischen taten und grausamen flüchen erzählt, eine geschichte, die das herz höher schlagen lässt und die nerven kitzelt.

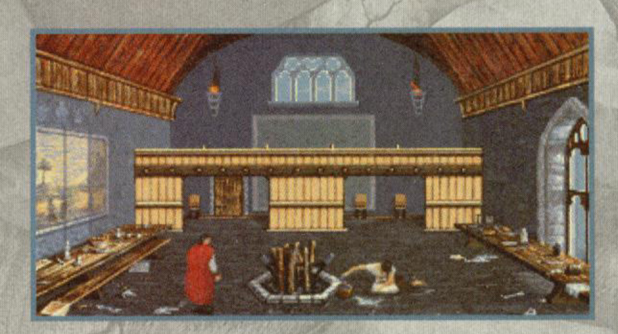
einst litt ihr königreich unter dem fluch des hexenmeisters sanwe entsetzliche qualen. aber vor nunmehr 20 wintern wurde seine schreckliche burg vom hofzauberer ihres vaters, des damaligen königs, mit einem magischen siegel belegt.

doch die verkörperung des bösen, der drache, rührt seine glieder und bricht die hülle auf, die ihn umschliesst. der magier ist erwacht! ihre aufgabe ist klar: kämpfen sie sich zur burg durch, und besiegen sie sanwe!

















atemberaubende abenteuer aus einer feuerspeienden zeit



FÜR IBM-PC UND KOMPATIBLE UND CD-ROM



Spiele werden in *POWER PLAY* nach einem ausgeklügelten System getestet. Wir verraten Euch hier wie es funktioniert, und was die Wertungen im einzelnen bedeuten.

In *POWER PLAY* gibt es ein einheitliches Bewertungssystem, das wir bei Computer- und Videospieletests verwenden. Jedes Spiel kann mindestens null und höchstens 100 Prozent erhalten. Die Wertung 50 bedeutet genau "Durchschnitt" für das jeweilige Genre.

Spiele unter 50 Prozent sind also "unterdurchschnittlich". Bei Programmen, die unter der 20-Prozent-Marke liegen, könnt Ihr damit rechnen, daß sie keinen Spaß mehr bringen. Im Gegenzug bekommen nur wirklich gute Spiele eine Wertung über 70 Prozent.

POWER PLAY BESONDERS EMPFEHLENSWERT

Das heißbegehrte *POWER*-Prädikat. Nur ausgezeichnete Spiele, die auch langfristig Spaß garantieren, erhalten diese Auszeichnung.



"Das war wohl nichts": Hütet Euch vor den Spielen, die mit einer *POWER*-Gurke "gekürt" wurden. Sie lassen sich bei aller Liebe nur in die Kategorie "Traurig, aber wahr" einordnen.

Grafik, Sound und *POWER*-Wertung

Für die Grafikwertung bewerten wir Aspekte wie Farbwahl, Sprites, Animation und Scrolling. Beim Sound spielen sowohl die Musik (Komposition und technische Qualität) als auch die Soundeffekte eine Rolle. Am wichtigsten ist die *POWER*-Wertung. Sie sagt aus, wieviel Spaß ein Programm macht und wie hoch die Spielmotivation ist; also die Zeit, die Ihr (und wir) mit Spaß und Freunde vor dem Monitor verbringen. Bei allen Wertungen berücksichtigen wir die Hardwarefähgikeiten des jeweiligen Computers. Der Zahn der Zeit spielt ebenfalls eine Rolle, da im Laufe der Zeit die Systeme immer besser ausgenutzt werden. Das ist wichtig, wenn man später einmal neue Wertungen mit älteren vergleicht.

Die Test-Crew

Allle Tests werden von unserem festen Spieleteam Knut, Michael, Volker, Christian und Sönke geschrieben. In jedem Test seht Ihr ein Bild von dem/den Redakteuren, die das Spiel getestet haben. Ihr Mienenspiel verrät Euch, welchen Eindruck das Programm auf sie machte. Aber auch wenn der Redakteur noch so freundlich lächelt, muß das nicht heißen, daß das Spiel automatisch eine gute Gesamtwertung bekommt. - Die Geschmäcker sind eben verschieden. Dieses "Wertungs-

Christian von Duisburg cd | Knut Gollert kn | Michael Hengst mh



gesicht" drückt allein die Meinung des Testers aus; Grafik- Sound- und *POWER-WERTUNG*- dagegen werden von der gesamten Redaktion bestimmt. Dazu veranstalten wir monatlich eine "Wertungskonferenz", auf der die Wertungen vom gesamten *POWER PLAY*-Team ausdiskutiert werden.

Steckbrieflich gesucht

Um eine komplette Übersicht zu gewähren, haben wir alle Wertungen zusammengefaßt (siehe Kasten). Außerdem vergeben wir zwei "Awards": das *POWER*-Prädikat und die *POWER*-Gurke. Ersteres bekommen ganz hervorragende Spiele, die langfristig Spaß garantieren. Wir vergeben diese Auszeichnung sehr selten. Ihr könnt dafür sicher sein, daß alle Spiele, die das Prädikat erhalten, auch ihr Geld wert sind. Für die *POWER*-Gurke gilt das krasse Gegenteil: Sie ist den Spielen vorbehalten, die miserabel abschneiden und sich auch bei aller Liebe nur unter die Kategorie "Traurig, aber wahr" einordnen lassen. Seht Ihr die Gurke, heißt's "Finger weg".

Sönke Steffen js

Volker Weitz vw

super · super

gut · gut

geht so · geht so

na ja · na ja

hilfe · hilfe

Softwarelieblinge

• Michael Hengst
1. Battle Isle 2 (PC)
2. Wasteland (PC)
3. Dungeon Hack (PC)
4. Wizardry 6 (PC)

• Sönke Steffen
1. Quest for Glory 4 (PC)
2. Simon, the Sorcerer (PC)
3. Sonic 3 (Mega Drive)
4. Solitär (PC)

• Volker Weitz
1. Battle Isle 2 (PC)
2. Doom (PC)
3. Nectaris (PC-Engine)
4. AMC (Mega Drive)

• Knut Gollert
1. Battle Isle 2 (PC)
2. Wizardry 6 (PC)
3. 3-D Studio (PC)
4. Penthouse Girls (PC)

• Christian von Duisburg
1. Battle Isle 2 (PC)
2. Gabriel Knight (PC)
3. Quantum Gate (PC)
4. Total Eclipse (3DO)

Im Wertungskasten findet Ihr folgende Angaben:

Genre: Strategie
Hersteller: Starbyte
Zirka-Preis: 100 Mark
Testmuster: Starbyte
MS-DOS 61%
Grafik: 58% Sound: 23%
Schwierigkeit: schwer
Minimal: 286er mit 16 MHz, 640 KB, VGA
Unterstützt: Soundblaster, Adlib, Maus
Geplant für: Amiga

den Zirka-Preis, den Ihr für das Spiel im Geschäft zahlt.

die Softwarefirma, die das Spiel programmiert hat.

das Spielgenre

die Bezugsquelle, die uns das Spiel zum Testen zur Verfügung gestellt hat.

hier findet Ihr den Computer- bzw. Konsolentyp, für den die Angaben und Wertungen gelten. Rechts daneben steht die wichtigste Wertung: der Spielspaß. "50 Prozent" ist glatter Durchschnitt des jeweiligen Genres.

die Grafikwertung; bei MS-DOS-Spielen bewerten wir die VGA-Grafik.

der Schwierigkeitsgrad

die Sound-Wertung; bei MS-DOS-Spielen bewerten wir die Soundblaster-Akustik.

Hier steht, mit welcher Minimalkonfiguration des jeweiligen Computers oder Videospiels das Programm läuft. Seht Ihr nur einen Strich, dann läuft das Spiel mit der Grundausstattung.

hier erfahrt Ihr, welches Zubehör von dem Spiel unterstüzt wird.

die Computer oder Konsolen, für die das Spiel umgesetzt werden soll.

Reif für die Insel



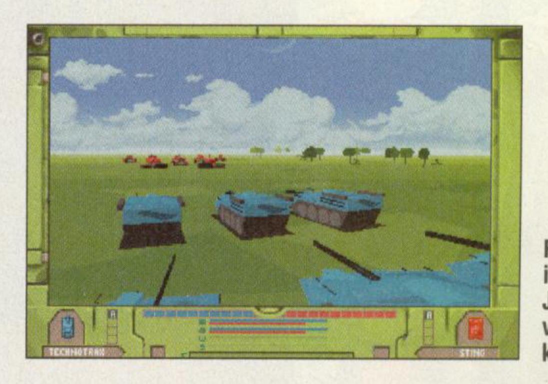
Euer Sichtbereich orientiert sich an dem bereits entdeckten Raum

Super

Nach den ersten Kartenrunden lümmelte sich der amtierende Redakteur ersteinmal entspannt in seinen Orion-Sitz zurück und genehmigte sich einen Titan-Drink: Die Blue Byter haben es geschafft: *Battle Isle 2* übertrifft den ersten Teil und *History Line 1914-1918* in allen Aspekten. Dabei kann in *Battle Isle 2* nicht nur der schwer aufgedrehte Grafik- und Musikteil überzeugen, sondern auch die strategischen Feinheiten bleiben nicht hinter den abgesteckten Zielen zurück. Grundsätzlich wurden bei der Produktion von *Battle Isle 2* nicht die Routinen des ersten Teils durch die Mangel gedreht, sondern neu durchdacht und dies macht sich im Spiel mehr als bemerkbar. Gerade das schnelle Taktieren wird durch den entschärften Moduswechsel ausgewogener, geht flotter und bringt sofort Gewißheit über Sieg oder Niederlage. Das neue Interface ist ein Schritt in die richtige Richtung und ist erstaunlicherweise nicht langsamer als die alten Tastenkombinationen. Das Informations- und Kampfsystem ist eine Augenweide und wird mit Hochgeschwindigkeit und großem Abwechlsungsreichtum auch Hardcore-Strategen befriedigen. Der Nachfolger des ersten Kultteiles der Battle Isle-Saga hat es schwer in sich. Mit *Battle Isle 2* bestätigt Blue Byte einmal mehr Weltklasse.

Battle Isle 2

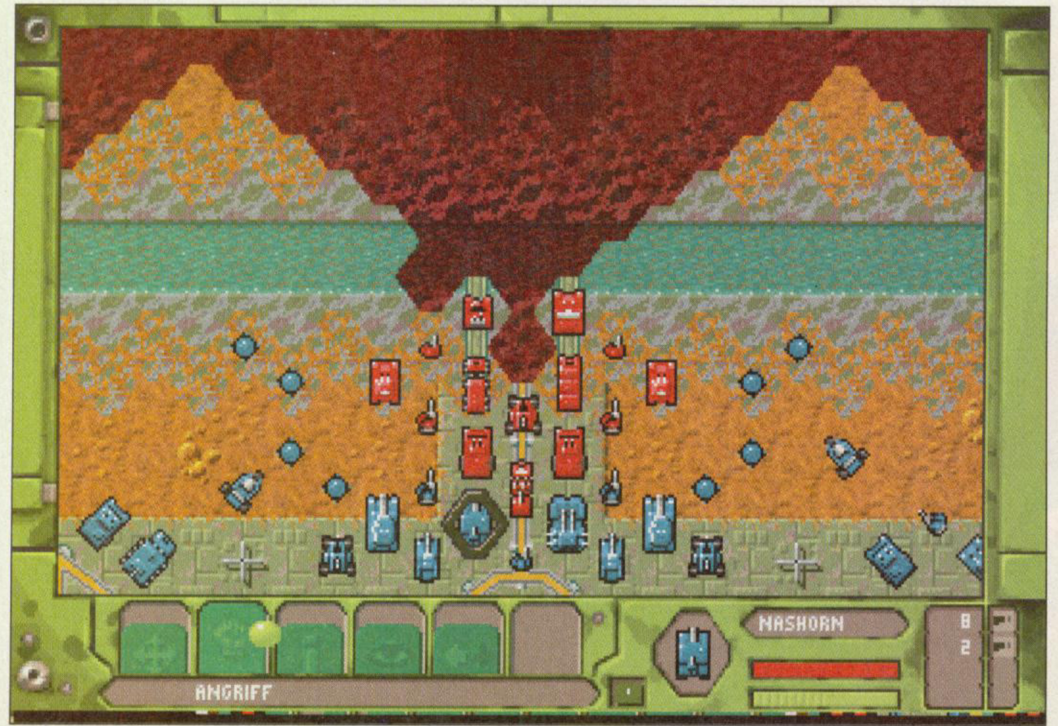
Ganze drei Jahre ist es her, daß die Mühlheimer Spielefabrik Blue Byte ihren ersten Strategiehit *Battle Isle* landete. Damals stand noch der Amiga im Rampenlicht und konnte mit *Battle Isle* eines der besten Strategiespiele an die Spieler bringen. Dann machte das Hexagonsystem der Mühlheimer eine Zeitreise aus der Zukunft in die Vergangenheit. Vor dem erwarteten zweiten Teil der *Battle Isle*-Saga schob sich *History Line 1914-1918* und vertröstete das nach "Gebt uns mehr *Battle Isle*!" lechzende Publikum auf den Nachfolger. Nach der *History Line 1914-18*-Produktion wurde der Rahmen des neuen *Battle Isle*-Teils gesteckt: Eine CD-ROM mit viel Platz für neue speichergewichtige Ideen schien das richtige Medium für das Strategiespiel der Superlative zu sein. So konnte genug Platz für satte Animationen und Sound gesichert werden. Auch ein neues Interface schien längst überfällig, natürlich wollte man auch das Kampfsystem umkrempeln und den hakligen Zweispielermode entfingern und, und, und.... Nun wird der *Battle Isle 2*-CD der letzte Schliff verpaßt und wie sollte es anders sein, gehören die strategiebegeisterten *POWER PLAY*-Redakteure zu den ersten, die ihre Nase in die Tiefen der Karten und in die Abgründe des virigen Titan Skynet stecken dürfen.



Pack den Tiger in den Tank: Jede Bewegung verbraucht kostbaren Sprit

Grundsätzlich gehört *Battle Isle 2* zu den Spielen, denen man die Vorläufer auf den ersten Blick ansieht. Da fällt als erstes das aus *Nectaris*, *A.M.C.* oder aus den bisherigen Blue-Byte-Tagen bekannte Hexagonsystem ins Auge. Auf das Skelett des Strategiespiel verzichtete man auch im zweiten *Battle Isle*-Teil nicht. Mit der Hexagontechnik wurde ebenfalls das Bewegungssystem Eurer Einheiten in die rechten Wege geleitet. Wie immer, belegt eine Einheit genau eines dieser Hexagone und kann auf andere Felder verschoben werden. Zu guter Letzt steht Eurer Wenigkeit wie in alten Zeiten, die Titan-Net-Armee gegenüber, die mit futuristischem Kriegsgerät von der Karte gepustet werden muß. Mit der nahtlos an den Vorgänger anschließenden Story enden dann die Gemeinsamkeiten von *Battle Isle*-Vater und *Battle Isle 2*-Sohn.

Mit dem Pro zur CD durfte die Entwicklungsabteilung der Mühlheimer erst einmal abtau-



Das neue Interface entlastet die Handballen und läßt sich flott bedienen


Das Wetter fließt auch in den Kampfmode ein


Das 3D-Studio-Intro darf nicht fehlen

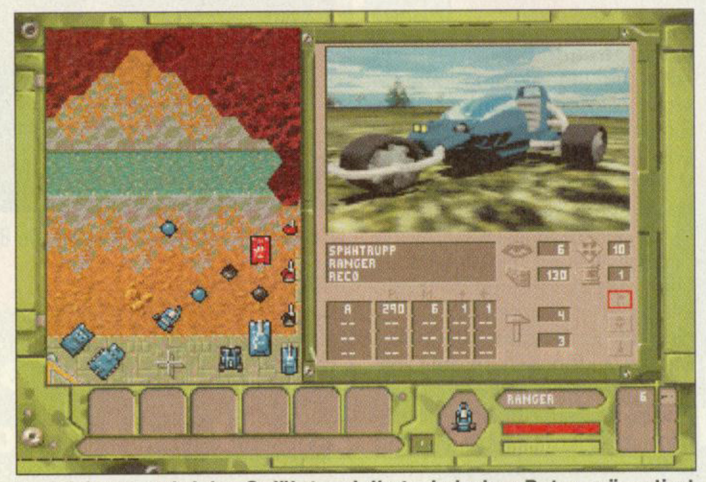


Die Meldungen der Späher helfen Euch weiter

chen und an einem neuen Informations- und Kampfsystem grübeln. Erste erfolgreiche Resultate konnten sich bald sehen lassen: Jeder Einheit wurde eine 3D-Studio-Rundumfahrt gerendert und jeder Auseinandersetzung zwischen zwei Einheiten ein spezieller 3D-Kampf spendiert. Gelüstet Euch also, Euer verderbliches *Battle Isle 2*-Treiben live mitanzusehen, bekommt Ihr im neuen Kampfsystem einen Krieg der Polygone, in den die beteiligten Waffensysteme, der Ort des Geschehens und die Witterung einfließt. Im Rahmen der grafischen Aufbereitung mußte auch der geteilte Bildschirm dran glauben. Um den verwöhnten Spieler der Gegenwart zu überzeugen, wurde auch das überfällige *Battle Isle*-Interface einer Generalüberholung unterzogen: Das Tastaturgeschiebe gehört nun der Vergangenheit an und wich einer smarten Maussteuerung.

Aber auch den Bildschirmstrategen sollte in *Battle Isle 2* neuer Knabberstoff gegeben werden. Aus diesem Grunde wurde kräftig am Spielsystem gedreht. Neben dem etwas umstrukturierten Zugsystem treten nun auch drei und mehr Parteien auf der Karte an. Wobei der dritte Kollege gegen und mit Euch antreten kann. Gebastelt wurde auch am Einheitensystem: In ferner Zukunft tauchen Fahrzeuge, die mit mehreren Waffensystemen über die Insel kacheln, auf. Für Euch ergibt sich damit die Gelegenheit, karge Munition zu sparen oder über mehrere Hexagonfelder zu feuern. Außerdem finden sich im Fahrzeugpark nun Tank- und Reparatureinheiten. Den Meteorologen wurde in *Battle Isle 2* eine besondere Stellung eingeräumt: Da das Wetter Einfluß auf das aktuelle Spielgeschehen hat (beispielsweise behindern lange Regenfälle Euren Vormarsch), bekommen die Kollegen von der Wetterfront nicht nur die Gelegenheit, sich persönlich zu Wort zu melden, sondern oft eine spielentscheidende Aufwertung.

Im Mehrspielermode finden sich die Spieler entweder nacheinander am Monitor ein oder lassen sich auf die bald erscheinende Netzwerkversion ein, die in der normalen Version nicht enthalten ist. Über eine *Battle Isle 2 Light*-Version, die auch zu CD-ROM-losen Maschinen Zugang findet, wird gerade gerätselt. Abstriche bei Animationen und Spielwitz werden in diesem Fall aber



Im Infokasten wird das Gefährt und die technischen Daten präsentiert

Genre: Strategie
Hersteller: Blue Byte
Zirka-Preis: 130 Mark
Testmuster: Blue Byte

CD-ROM 90%

Grafik: 83% Sound: 63%
Schwierigkeit: einstellbar
Minimal: 386er mit 25 MHz, VGA, 4 MByte RAM, 2 MByte Festplatte
Unterstützt: AdLib (Gold), Spectrum (16), Roland MT-32, Soundblaster (Pro), General MIDI, Maus
Geplant für: –

Das Buch zum Spiel

Nach einer erfolgreichen Filmproduktion kann man auf das Buch zum Film warten wie auf das Amen in der Kirche. Neu ist das Buch zum Computerspiel: Stefan Piaseckie, seines Zeichens schreibender Blue-Byte-Mitarbeiter oder bytender Schriftsteller, packte den Stier bei den Hörnern und machte es wahr – das offizielle *Battle Isle 2*-Buch. Konkret gab Stefan neben der üppigen Beschäftigung an *Battle Isle 2* seinem Mac Saures und brachte Seite um Seite auf seine Festplatte. Das Resultat wurde schließlich in ungebündelter Form von den lesebegeisterten Redakteuren sofort verdaut und kann jedem Science-fiction-begeisterten Leser, ob *Battle Isle*-kundig oder nicht, empfohlen werden. Haltet also die Augen offen, denn in jeder sauber geführten Buchhandlung werdet Ihr bald *Eine Welt im Aufbruch*, also das offizielle *Battle Isle 2*-Buch bekommen. Leider behielt sich Bastei Lübbe vor, Teile des Buches im voraus zu veröffentlichen. Doch wenigstens den Klappentext der Welt im Aufbruch können wir Euch schon einmal mit der besonderen Genehmigung des Verlages anbieten: "Es herrscht Krieg auf Chromos. Die drullischen Heere stehen einem schier unbesiegbaren Feind gegenüber – einem Feind, den sie selbst erschaffen haben. Titan Net, eine künstliche Intelligenz, einst zur Kontrolle der Wirtschaft programmiert, wurde von einem Computervirus infiziert und wendet sich gegen seine Schöpfer. Sie verfügt über ein Heer von Kampfrobotern – und ein gigantisches Datennetz, das ganz Chromos überzieht.

Als die Armeen sich zur entscheidenden Schlacht rüsten, ahnt niemand, daß nicht die Generale und Strategen das Schicksal des Planeten entscheiden werden, sondern zwei einfache Frontsoldaten, die in einen aussichtslosen Kampf ziehen. Ihr Weg soll zur Legende werden..." *cd*



POWER PLAY BESONDERS EMPFEHLENSWERT

Heißes Eisen


Die fliegende Truppe wird auf einem Extrabildschirm verwaltet

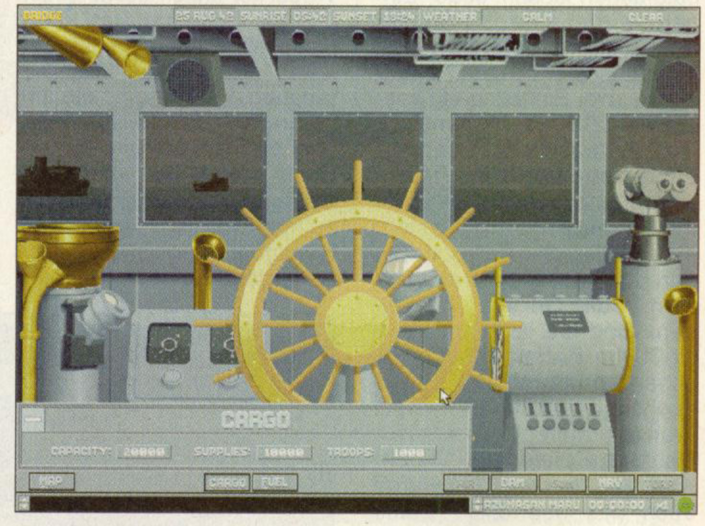
Burning Steel 2

Seeschlachten gehörten seit jeher zu den strategischen Leckerbissen der glücklicherweise völlig unblutigen Computeradmiralität. Der Flottenkommandant hat heute die Wahl zwischen schon beinahe wissenschaftlichen Programmen wie etwa Three Sixtys *Harpoon* oder mehr action-orientierten Spielen wie *Task Force 1942* von Microprose. Die ungefähre Mitte zwischen diesen beiden Polen hält *Burning Steel 2* von SSI. Schon im ersten Teil, der vor gut anderthalb Jahren erschien, durften wir sowohl die Angriffsrouten unserer Verbände auf riesigen Seekarten planen, als uns auch hinter die Visiere der Bordkanonen klemmen und dem Feind einheizen. Während der erste Teil im rauhen Atlantik die Schlachten zwischen amerikanischen, englischen und deutschen Seeverbänden nachstellte, versetzt uns *Burning Steel 2* in den nicht weniger gefährlichen Pazifik. Dem Szenario entsprechend, treffen nun amerikanische und japanische Flotten in vier Schwierigkeitsstufen aufeinander, wahlweise dürfen wir uns für eine Seite entscheiden. Wieder gilt es, einzelne Schiffsduelle, längere Abschnitte oder eine komplette Kampagne durchzustehen. Eure Arbeitsbereiche sind dabei wie die Stationen auf einem Schiff aufgebaut und über reichlich Menüs zugänglich. In der OPZ werden Fahrt und Richtung der Boote festgelegt und automatisch die Kurse von Freund und Feind auf den Übersichtskarten gekoppelt. Ist der Gegner endlich in Reichweite, sprechen die Bordgeschütze und Torpedostationen. Hier kann man entweder die Automatik wirken lassen oder das schmutzige Handwerk selbst übernehmen.

Im Gegensatz zum Vorgänger werden im aktuellen Programm deutlich mehr Schiffstypen geboten, die wir alle direkt steuern dürfen. Wer will, kann sich sogar hinter das Steuerrad eines Flugzeugträgers klemmen. Spielen wir eine komplette Kampagne, dann liegt das Management der Schiffsverbände in unseren Händen. Wir sorgen für ausreichenden Geleitschutz, Versorgung mit Munition und Treibstoff und für die unbedingt nötige Luftunterstützung. Über das Resultat unserer Bemühungen informieren zahlreiche Statistiken und Erfolgstabellen. *Burning Steel 2* wird übrigens komplett in Deutsch und in hochauflösender Grafik vom Stapel laufen. *vw*

super

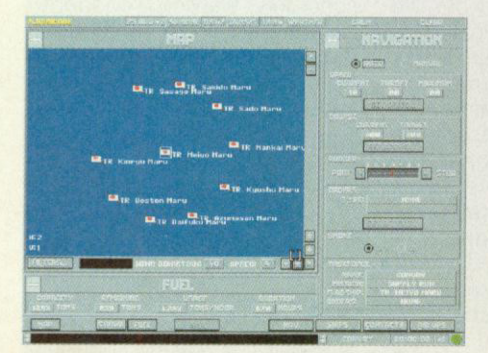
Schiff ahoi, kann man da nur sagen. *Burning Steel 2* ist keine schnöde Fortsetzung, sondern eine echte Bereicherung. Die wenigen spielerischen Untiefen des ersten Teils sind ausgebaggert, kleine Neuheiten beleben das Kutterdrama. Endlich müssen wir uns z.B. auch um die Treibstoffversorgung Gedanken machen. Ein Zugewinn an spielerischem Tiefgang. Das Steuerungs- und Menüsystem ist logischer organisiert und bietet die vielfältigsten Unterstützungsfunktionen. Gerade diese zuschaltbaren Automatiken machen *Burning Steel 2* zu einem immens flexiblen Strategieprogramm, das sowohl Neulinge wie alte Hasen vorzüglich bedient. Daß die Kriegshandlungen im Pazifik hervorragend recherchiert sind, versteht sich bei SSI von selbst. Auch Strategen, die schon den ersten Teil im Sammelregal horten, kann man Teil zwei empfehlen.

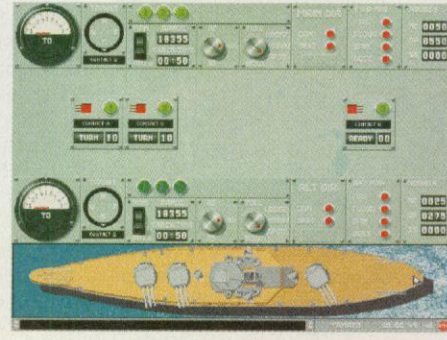

Herrscher der sieben Meere: die Brücke des Flaggschiffs

Genre: Strategie
Hersteller: SSI
Zirka-Preis: 120 Mark
Testmuster: Softgold

MS-DOS 85%

Grafik: 64% Sound: 44%
Schwierigkeit: einstellbar
Minimal: 386er, 4MB RAM, Festplatte, Super VGA
Unterstützt: Soundblaster, Roland, Adlib
Geplant für: –


Truppenaufmarsch: Die japanische Icon-Flotte läuft aus


Technisch: An Skalen, Knöpfen und Schrauben herrscht kein Mangel


Der Ausguck bietet die beste Sicht auf die nähere Umgebung

CeBIT '94
16-23 März
Halle 8 Stand 40A

*

199 DM

Die Soundkarte die Ihnen auch durch Mark und Pfennig geht.
Pro Sonic 16 – CD Stereo Power für Ihren PC

Gehen Sie keine Kompromisse mehr ein. Unsere neue Soundkarte verwandelt Ihren PC in ein Freizeitvergnügen in 16 Bit Stereo CD Qualität.

Zu Ihrer Weiterbildung, Entspannung oder für heiße Computerspiele und das alles für unter 200,00 DM.

100% kompatibel zu MPC2, Sound Blaster, Sound Blaster Pro und Adlib. 20 Stimmen Synthesizer, Panasonic CD-Rom Interface. Auch in SCSI 2 erhältlich. Das intelligente Media Vision Quick Start Programm garantiert kinderleichte Installation.

Das müssen Sie gehört haben. Gehen Sie zu ihrem Fachhändler oder zu einem der aufgeführten Märkte und überzeugen Sie sich selbst warum Media Vision der Welt größter Hersteller von 16 Bit Soundkarten ist. Genießen Sie die Klangwelt von Media Vision, denn auch der Preis ist Musik in Ihren Ohren.

Hier gibt es Pro Sonic 16 Soundboards:

Karstadt • PC-Computer • Pro Markt • Phora Wessendorf • Kaurisch • UniMarkt • Elektroland • Komet • Trimedia • Lehmensiek • Tiemann

Und erhältlich im guten Fachhandel

MEDIA VISION
16-bit Digital Audio Card
100% MPC2 & Sound Blaster Compatible
Quick & Easy Installation
CD-ROM Control Interface
Pro Sonic 16
16-bit digital audio for your PC.



Alle Warenzeichen werden anerkannt. * Unverbindliche Preisempfehlung.

Krieg der Könige


Die Figuren werden im Actionmodus geschlagen

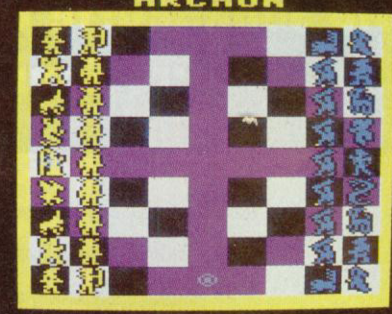
Archon Ultra

Schach wird als das Spiel der Könige bezeichnet. Trotz des noblen Titels geben sich fleißige Programmierer nicht mit den Standardregeln des Schachs zufrieden und beschreiten am Computer neue Denkspielwege. Einer der bekanntesten Vertreter der "schach-ähnlichen" Computerspiele ist der mittlerweile rund zehn Jahre alte Oldie *Archon* von Jon Freeman und Ann Westfall. Die Idee zu dem Spiel kam den beiden beim Anschauen des Films *Star Wars* (Krieg der Sterne), wo sich der Droide C3PO und Chewbaca ein "Schach"-Duell mit holografischen Figuren lieferten. Nun, eine Dekade nach dem "alten" *Archon* gibt es eine aufgebohrte Variante – *Archon Ultra*. Das grundsätzliche Spielprinzip ist bei der Neuauflage gleichgeblieben: Auf einem Brett, das in 81 Felder unterteilt ist, stehen sich zwei Figurengruppen gegenüber. Selbstverständlich keine "normalen" Spielsteine, sondern Fantasy-Figuren wie Ritter, Orks, Drachen und Geister. Das Äquivalent zum König ist ein Zauberer, der ein paar magische Sprüche in petto hat. Ihr könnt beispielsweise Steine auf dem Brett auf ein beliebiges Feld teleportieren, eine geschlagene Figur wieder zum Leben erwecken, ein Elementmonster herbeirufen oder eine feindliche Figur für ein paar Runden "einfrieren". Dummerweise sind die meisten Sprüche nur in einfacher Ausfertigung vorhanden: Habt Ihr einen Zauber losgelassen, ist dieser futsch.

Im Gegensatz zum Schach ist das Brett nicht nur in schwarze und weiße Felder unterteilt. Zusätzlich gibt's Quadrate, die im Laufe des Spieles ihre Farbe langsam, über verschiedene Graustufen, wechseln. Dies ist besonders wichtig, da schwarze Figuren auf schwarzen oder dunklen Feldern einen Vorteil haben und weiße Steine auf hellen. Wie im Original müßt Ihr gegnerische Steine in einer Actionsequenz besiegen, bevor diese vom Brett verschwinden – je nach Farbe des Feldes, auf dem der Kampf ausgetragen wird, ist dies leichter oder schwerer für Euch. Spieler, die mit dem Actionmodus auf Kriegsfuß stehen, dürfen auch den Computer den Kampf übernehmen lassen. Gezogen wird wahlweise mit Joystick, Tastatur oder Maus. Spielt Ihr alleine, übernimmt der Rechner die andere Seite. Liefert Ihr Euch ein Duell mit einem Kumpel, könnt Ihr entweder zusammen am gleichen Rechner sitzen oder per Modem zwei Computer verbinden. *mh*

gut

Zurück in die Vergangenheit: Volker und ich fühlen uns mit einem Schlage zehn Jahre jünger und liefern uns seit Tagen hitzige *Archon Ultra*-Duelle. Wenn sich Feuervogel und Geister auf dem Schlachtfeld treffen, wogt das Blut, und die beste Freundschaft wird auf eine harte Probe gestellt. Die jüngeren Kollegen schütteln angesichts der nostalgischen Begeisterung unbeeindruckt die Köpfe – kein Wunder, drückten die Youngsters unserer Redaktion doch noch die Grundschulbank, als unsere Spieleopas Volker und Michael das Original-*Archon* zockten. Am wiederbelebten Großvater der Computerdenkspiele scheiden sich somit die Geister: Kenner des Vorgängers werden den Neuling heiß und innig lieben, Einsteiger werden sich am Anfang sicherlich etwas schwerer tun. Zu Unrecht: Denn *Archon Ultra* (vor allem wegen des Zwei-Spieler-Modus) ist eine Bereicherung für jede Softwaresammlung.



Das Original: So sah *Archon* vor zehn Jahren aus (C 64)



Kampf der Giganten: Die Mächte der "Guten" und "Bösen" haben sich auf dem Spielbrett versammelt

Genre: Denkspiel/Geschicklichkeit
Hersteller: SSI
Zirka-Preis: 100 Mark
Testmuster: Softgold

MS-DOS 61%

Grafik: 48% Sound: 30%
Schwierigkeit: einstellbar
Minimal: 386er mit 16 MHz, 2 MByte RAM, VGA
Unterstützt: Soundblaster, Joystick, Modem
Geplant für: –

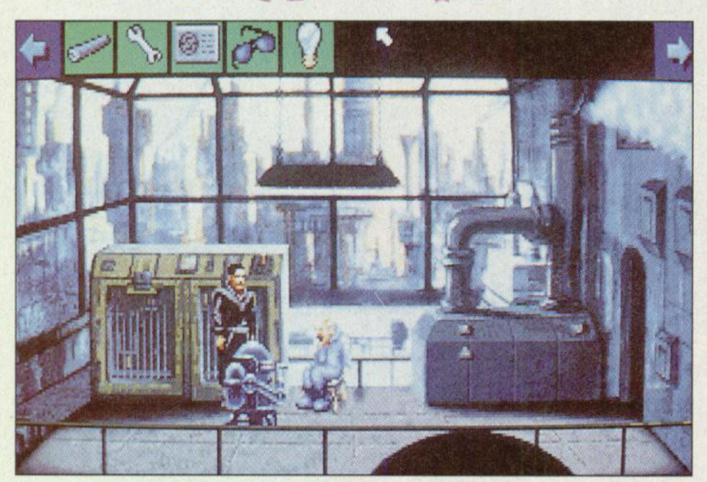
Keine Abenteuerreise zu gewinnen.



Lucky Strike. Sonst nichts.

Die EG-Gesundheitsminister: Rauchen gefährdet die Gesundheit.
Der Rauch einer Zigarette dieser Marke enthält 1,0 mg Nikotin und 13 mg Kondensat (Teer). (Durchschnittswerte nach ISO)

Leicht bewölkt



Foster und sein Blechkumpel Joey rätseln sich durchs Leben

gut

Adventure-Freaks, die dank der Mitarbeit von Comicstar Dave Gibbons, innovative Story-Impulse erwarten, werden bald wieder unsanft auf dem Boden der Tatsachen landen. *Beneath a Steel Sky* ist ein spielerisch zwar solides, aber keineswegs überragendes Programm. Die Geschichte vom einsamen Endzeithelden, der gegen die erdrückende Allmacht des Systems ankämpft, ist so neu nicht mehr. Die Handlung bewegt sich auf sehr linearen Bahnen und läßt wenig Spielraum für überraschende Wendungen oder Knalleffekte. Gut gelungen ist dagegen die Beziehung zwischen Foster und seinem automatisierten Sidekick Joey. Die ungleiche Paarung bietet viel Raum für witzige Geplänkel. *Beneath a Steel Sky* gehört vornehmlich dank Dave Gibbons Grafik zur gehobenen Adventure-Klasse, technisch trüben einige Haken und Ösen den Spaß. Verändert man z.B. die Geschwindigkeit der Spielfigur, dann laufen auch die Texte in einem Affenzahn vorbei. Auch wenn die Handlung längst weitergegangen ist, werden alten Fragen und Antworten nicht aus den Auswahlmenüs gelöscht. Neue Texte muß man erst mühsam suchen. Unnötige Schönheitsfehler in einem ansonsten abwechslungsreichen, nicht zu schweren Einsteiger-Adventure.

Beneath a Steel Sky

Keine Endzeit ohne Cyberspace. Science-fiction-Programme, die etwas auf sich halten, bieten uns, wie weiland das selige *Neuromancer*, eine ausgedehnte Reise durch zukünftige Datennetze. Dem jeweiligen Design setzt dabei nur die Phantasie der Programmierer Grenzen. Mal ist die Matrix angefüllt mit geheimnisvollen, freischwebenden Symbolen, mal bewegen wir unseren Helden auf einer überdimensionierten Platine oder schweben durch kurvige Supraleiter. In *Beneath a Steel Sky* treibt es unsere rastlose Lichtgestalt auf diverse Gittermuster, auf denen hoffentlich wichtige Dokumente und Programme gespeichert sind. Doch bevor wir die Spielfigur als Bit-Sphäre auf die Reise schicken dürfen, heißt es erst, etwas konventionellere Rätselkost bewältigen.

Die startet, wie jede gute Geschichte, mit einem Knalleffekt – mit der Explosion eines Düsencopters. Einziger Überlebender ist Robert Foster, vormals Geisel des Überwachungscomputers, jetzt Flüchtling in der Höhle des Löwen. Foster ist ein Outsider, einer von denen, die sich in der atomverseuchten Außenwelt verkrochen haben. In regelmäßigen Abständen schickt der Überwachungsstaat dorthin Fängerteams aus, die Einwohner als Geiseln oder Versuchskaninchen einfangen. Diesmal geht die Jagdexpedition schief, der Copter stürzt ab, und Foster landet in der Hauptstadt des relativ unbekannten Feindes. Nur soviel ist sicher: Es gibt keine Regierung mehr! Die Konzerne haben die Macht übernommen und verteidigen verbissen ihre Einflußsphären. Jede Firma sitzt in ihrer zur Festung ausgebauten Stadt und kämpft gegen die Konkurrenz. Graue Eminenz im Hintergrund ist der Großcomputer Linc. Seine genaue Rolle im Spiel wird sich erst im Laufe der Handlung herausstellen.

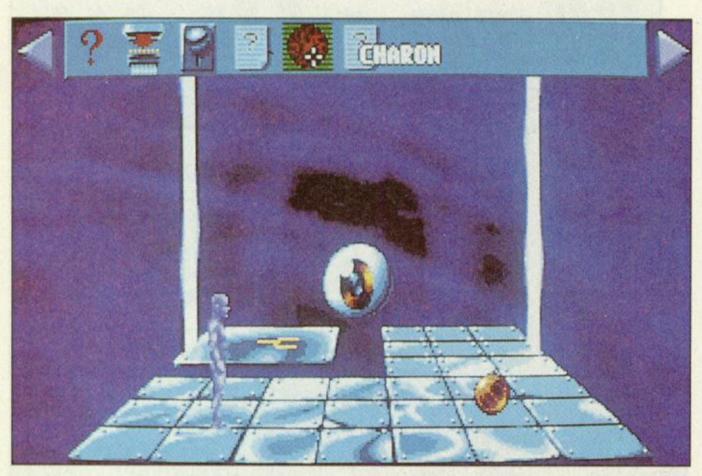


Radioaktiv: Ohne Schutz läuft gar nichts

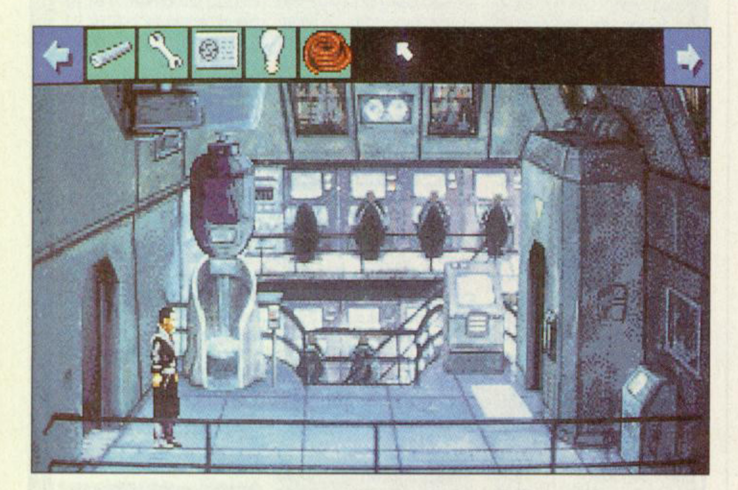
Damit Foster nicht ganz einsam und verlassen unterwegs ist, haben ihm die Programmierer von "Revolution Software" eine künstliche Intelligenz mit auf die Reise gege-



Reisebüro: Von solchem Bergpanorama kann man in der Endzeit nur träumen



Ganz schön enttäuschend: So sieht es also in meinem Computer aus



Ab in die Cyberspace-Kabine: Unser Held loggt sich ein

ben. Das heißt, anfangs war "Joey" nur ein kleiner Arbeitsdroide, der erst durch die Programmierkünste von Foster sein Bewußtsein erlangte. Jetzt schlummert das Roboterbewußtsein auf einer Platine und eine unserer ersten Aufgaben ist es, für Joey einen neuen Körper zu besorgen. Erst dann ist unser Helferlein wieder voll funktionstüchtig und steht uns mit Rat und Tat zur Seite. Unsere wichtigste Aufgabe im Spiel ist es, bis in die Zentrale der Gegenseite vorzudringen und dem "Big Brother"-Computer den Saft abzudrehen.

Gesteuert wird unser Heldenduo komplett mit der Maus. Ein Klick genügt und Foster stiefelt quer durch die Grafiken, die teils scrollen, teils nachgeladen werden. Roboter Joey folgt wie ein Hündchen und tritt erst auf direkten Befehl selber in Aktion. Wieder wird das schon bei *Lure of the Temptress* benutzte "Virtual Theatre"-System zur Steuerung benutzt. Nehmen wir einen Gegenstand in die Hand und klicken damit auf eine sinnvolle Stelle, dann führt das Programm automatisch den dazu passenden Befehl aus. Fahren wir mit der Maus an den oberen Bildschirmrand, erscheint das Inventory, das man nach links und rechts durchscrollen kann. Ein Klick mit der linken Taste, und wir erhalten eine Beschreibung der Gegenstände, mit der rechten Maustaste wird eine Aktion ausgeführt. Gespräche laufen über Multiple-Choice-Menüs ab. Aus einem zur entsprechenden Situation passenden Vorrat wählen wir nur einen Wunschsatz, und das Gegenüber gibt automatisch Antwort. Die Sätze erscheinen dann noch einmal auf dem Monitor. Ein großer Teil der Grafikentwürfe stammt übrigens vom englischen Zeichenstar Dave Gibbons, der mit seinen zahlreichen Comics ("Watchmen", "Give me Liberty") schon reichlich Preise einheimsen konnte. Der Meister ist bei *Beneath a Steel Sky* nicht nur für das Productiondesign verantwortlich, sondern liefert auch noch den kleinen, einführenden Comic, der jeder Packung beiliegt. Das Spiel erscheint komplett in deutscher Übersetzung. *vw*

geht so

Wieder nichts! Da freut man sich von Mal zu Mal auf Spiele, hinter denen große Namen aus Film und Literatur stecken und wird doch immer wieder schrecklich enttäuscht. Ob Syd "Blade Runner" Mead mit *Cyberrace* oder Nivens *Ringworld* – die Erwartungshaltung ist gigantisch, das Ergebnis ernüchtert den Freak dermaßen, daß er abends im Bettchen zwei Stunden weint. Und nun Dave Gibbons, der Mann, der als Comiczeichner für Computerspiele geradezu prädestiniert ist. Das soll nun nicht heißen, daß *Beneath a Steel Sky* häßlich ist. Die Grafik ist wirklich gelungen und vermittelt eingehend das Flair des kommenden Jahrhunderts. Doch was nutzt die atmosphärisch perfekte Grafik, wenn das eigentliche Adventure ins graue Mittelmaß verfällt. Die Idee mit Joey und seinem rührseligen "Why me?"-Syndrom lockert das Spielgeschehen zwar kräftig auf, aber ein gutes Adventure besticht halt nicht nur durch tolle Grafik und einige nette Ideen. So bleibt die Story bis zum Spielende etwas zu dröge und geradlinig und die Rätsel ein wenig zu langweilig. Alles in allem kein Highlight im Adventure-Dschungel, trotz Dave Gibbons.

Genre: Adventure
Hersteller: Revolution Software
Zirka-Preis: 120 Mark
Testmuster: Virgin

MS-DOS 70%

Grafik: 73% Sound: 60%
Schwierigkeit: leicht
Minimal: 386er, 2 MByte RAM VGA, 12 MB Festplatte
Unterstützt: Soundblaster, Adlib
Geplant für: Amiga

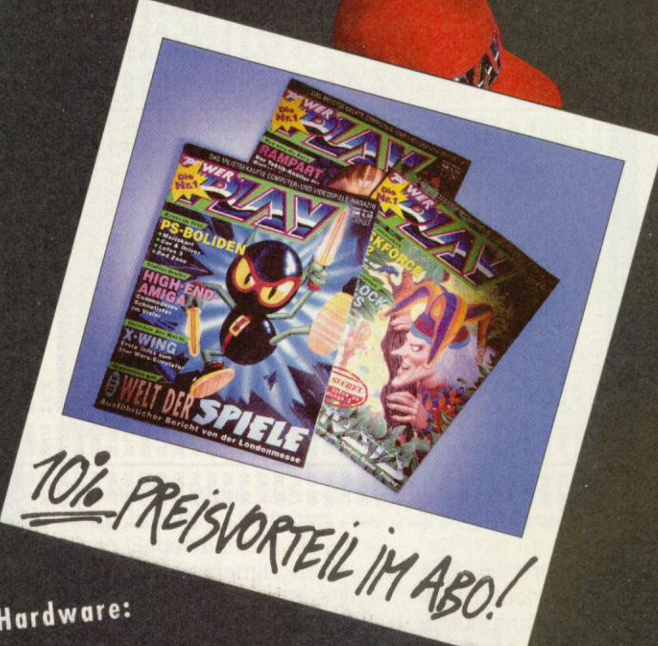


Menügespräch: zwischenmenschliche Beziehungen im Jahr 2000



Einmal Rasieren bitte: Doctor Feelgood bei der Arbeit





Das Power Play-Abo bringt

Dir jeden Monat:

Die aktuellsten und heißesten

Computer- und Videospiele:

Getestet und gnadenlos beurteilt!

Die neueste Spiele-Soft- und Hardware:

Gründlich und absolut objektiv geprüft!

Die stärksten Tips&Tricks

für die schwierigsten Spiele:

Profimäßig und super clever!

2 Die Baseballmütze geschenkt!



Diese starke Baseball-Mütze gehört Dir,

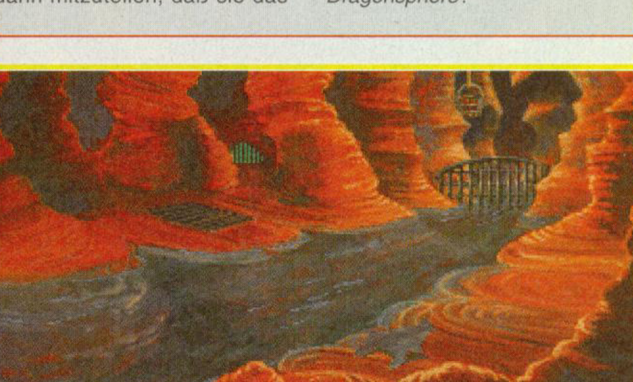
wenn Du Dir Dein Abo holst.

Worauf wartest Du noch?

POWER PLAY – DIE GANZE WELT DER SPIELE IN EINEM HEFT!

geht's so

Das darf doch nicht wahr sein. Bei *Rex Nebular* gab's noch den Neulings-Bonus, bei *Return of the Phantom* wurde ich schon stutzig – doch jetzt fehlt mir jedes Verständnis. Immer noch benutzt Microprose dieses betagte Adventure-System. Über umständliche Befehls-Icons im Miniformat steuert man den schleichenden, wenn auch schick animierten Helden. Will man einen Gegenstand aufnehmen, marschiert die Spielfigur im Zeitlupentempo quer über den Bildschirm, um dann mitzuteilen, daß sie das Teil nicht braucht – aber nicht kurz und knapp, sondern mit einer Textlänge auf Romanniveau. Wenn man den Zeichensatz doch lesen könnte... In Sachen Story und Rätsel hat die Fantasy-Drachenkugel ihre Leidensgenossen *Rex Nebular* und *Phantom* überrollt – die Zaubergeschichte ist spannend und steckt voller Überraschungen, die Musik ist schön und die Grafiken sind stimmungsvoll. Aber wer braucht im Zeitalter von *Sam & Max*, *Simon the Sorcerer* und *Quest for Glory 4* eigentlich *Dragonsphere*?



besiegt und verbannt. Der *Dragonsphere*, eine magische Glaskugel mit einem eingelegten Drachen, symbolisiert die Verbannung – doch jetzt zeigt die Glaskugel erste Risse, der Zauberer macht seinen turnusmäßigen, unheilbringenden Besuch. Zu allem Unglück ist nicht nur die Glaskugel beschädigt – dem König geht es auch nicht besser, er liegt im Sterben. Nun muß sein Sohn zeigen, daß seine Zau-

besteigt steile Felsen, lernt eine junge Abenteurerin kennen und durchwandert eine endlose Wüste und das wundersame Land der Shapeshifter – hier leben Menschen mit einem bemerkenswerten Talent: Sie können sich in andere Gestalten verwandeln. Im Laufe der Geschichte wird der König das Opfer einer hofinternen Intrige seines Bruders, und der Spieler übernimmt selbst die Rolle eines Shapeshifters – fortan könnt Ihr als Robbe durch unterirdische Seen tauchen oder als Bär Bärenkräfte freisetzen.

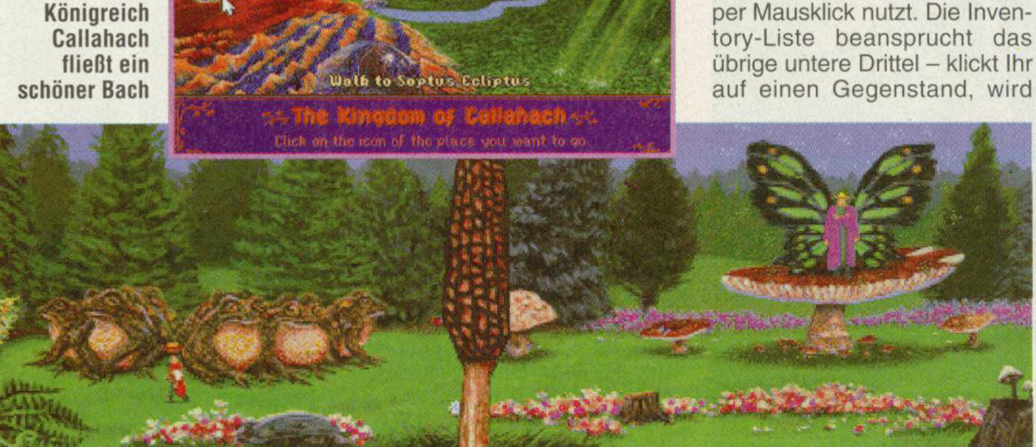
Wie bei den berühmt-berüchtigten Microprose Adventures *Rex Nebular* und *Return of the Phantom*, gehorcht die Spielfigur einer kleinen Befehlssammlung am linken unteren Bildschirmrand, die Ihr per Mausklick nutzt. Die Inventory-Liste beansprucht das übrige untere Drittel – klickt Ihr auf einen Gegenstand, wird dieser angezeigt und rechts daneben erscheinen zweckmäßige Aktionen zur Auswahl. Zum Beispiel könnt Ihr die Frucht "essen" und mit dem Schwert "kämpfen". *js*

Ganz ruhig, Mädels: Das ist eine Robbe – und nicht Robby von Take That

Cinemaxx im Mittelalter: Die Höhle ist rot, der König bald tot

Landleben: Durch das Königreich Callahach fließt ein schöner Bach

Genre: Adventure	
Hersteller: Microprose	
Zirka-Preis: 100 Mark	
Testmuster: Microprose	
MS-DOS	**66%**
Grafik: 66%	Sound: 75%
Schwierigkeit: einstellbar	
Minimal: 386er mit 16 MHz, 1MB EMS, VGA, Maus, Festplatte 12 MB	
Unterstützt: Adlib/Gold, Soundblaster/Pro, PAS/16, Covox, Roland, General MIDI	
Geplant für: MDS-DOS CD	



Schweigen ist Silber, reden ist Gold: Der Schmetterlingskönig stellt viele Fragen



Das Power Play-Abo bringt

Dir jeden Monat:

Die aktuellsten und heißesten

Computer- und Videospiele:

Getestet und gnadenlos beurteilt!

Die neueste Spiele-Soft- und

Gründlich un

Die stä

für die schwierigsten Spiele:

Profimäßig und super clever!

2 Die Baseballmütze geschenkt!



Diese starke Baseball-Mütze gehört Dir,

wenn Du Dir Dein Abo holst.

Worauf wartest Du noch?

POWER PLAY – DIE GANZE WELT DER SPIELE IN EINEM HEFT!

POWER PLAY-Abo-Karte

Ja, ich möchte Power Play zum Jahrespreis von 70,80 DM (Ausland siehe Impressum) für 12 Ausgaben abonnieren. Ich bezahle das Abonnement im voraus nach Erhalt der Rechnung. Die Zustellung erfolgt per Post frei Haus. Das Abonnement verlängert sich automatisch um ein weiteres Jahr zu den dann gültigen Bedingungen. Ich kann jederzeit zum Ende des bezahlten Zeitraumes kündigen.

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Datum, 1. Unterschrift

Sollte sich meine Adresse ändern, erlaube ich der deutschen Bundespost, meine Anschrift dem Verlag mitzuteilen.

Ich bezahle

☐ jährlich (70,80 DM) ☐ halbjährlich (35,40 DM)

Diese Vereinbarung kann ich innerhalb von acht Tagen beim POWER PLAY Abonnentenservice, D-74168 Neckarsulm widerrufen. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs. Die Widerrufsfrist beginnt mit der Aushändigung der Widerrufsbelehrung. Ich bestätige die Kenntnisnahme des Widerrufsrechts durch meine 2. Unterschrift.

Datum, 2. Unterschrift PPDH94

Antwortkarte

POWER PLAY
Abonnentenservice
D-74168 Neckarsulm

80 Pf Briefmarke drauf – und ab!

Keine Rache ohne Drache



Bärenmarke zum Kaffee – und als Dessert einen König on the rocks

Dragonsphere

Callahach hat alles, was ein mittelalterliches Land braucht: Einen warmherzigen König, ein stilvolles Schloß und einen bitterbösen Zauberer. Letzerer wurde vor zwanzig Jahren in einem legendären Magieduell vom König besiegt und verbannt. Der *Dragonsphere*, eine magische Glaskugel mit einem eingelegten Drachen, symbolisiert die Verbannung – doch jetzt zeigt die Glaskugel erste Risse, der Zauberer macht seinen turnusmäßigen, unheilbringenden Besuch. Zu allem Unglück ist nicht nur die Glaskugel beschädigt – dem König geht es auch nicht besser, er liegt im Sterben. Nun muß sein Sohn zeigen, daß seine Zauberausbildung im Aristokrateninternat nicht umsonst war: Der Spieler steuert den jungfräulichen Neukönig durch sein Königreich. Ihr erforscht ein Heckenlabyrinth, besucht den König der Schmetterlinge, besteigt steile Felsen, lernt eine junge Abenteurerin kennen und durchwandert eine endlose Wüste und das wundersame Land der Shapeshifter – hier leben Menschen mit einem bemerkenswerten Talent: Sie können sich in andere Gestalten verwandeln. Im Laufe der Geschichte wird der König das Opfer einer hofinternen Intrige seines Bruders, und der Spieler übernimmt selbst die Rolle eines Shapeshifters – fortan könnt Ihr als Robbe durch unterirdische Seen tauchen oder als Bär Bärenkräfte freisetzen.

Wie bei den berühmt-berüchtigten Microprose Adventures *Rex Nebular* und *Return of the Phantom*, gehorcht die Spielfigur einer kleinen Befehlssammlung am linken unteren Bildschirmrand, die Ihr per Mausklick nutzt. Die Inventory-Liste beansprucht das übrige untere Drittel – klickt Ihr auf einen Gegenstand, wird dieser angezeigt und rechts daneben erscheinen zweckmäßige Aktionen zur Auswahl. Zum Beispiel könnt Ihr die Frucht "essen" und mit dem Schwert "kämpfen". *js*

Ganz ruhig, Mädels: Das ist eine Robbe – und nicht Robby von Take That

Cinemaxx im Mittelalter: Die Höhle ist rot, der König bald tot

Landleben: Durch das Königreich Callahach fließt ein schöner Bach



Schweigen ist Silber, reden ist Gold: Der Schmetterlingskönig stellt viele Fragen

geht so

Das darf doch nicht wahr sein. Bei *Rex Nebular* gab's noch den Neulings-Bonus, bei *Return of the Phantom* wurde ich schon stutzig – doch jetzt fehlt mir jedes Verständnis. Immer noch benutzt Microprose dieses betagte Adventure-System. Über umständliche Befehls-Icons im Miniformat steuert man den schleichenden, wenn auch schick animierten Helden. Will man einen Gegenstand aufnehmen, marschiert die Spielfigur im Zeitlupentempo quer über den Bildschirm, um dann mitzuteilen, daß sie das Teil nicht braucht – aber nicht kurz und knapp, sondern mit einer Textlänge auf Romanniveau. Wenn man den Zeichensatz doch lesen könnte... In Sachen Story und Rätsel hat die Fantasy-Drachenkugel ihre Leidensgenossen *Rex Nebular* und *Phantom* überrollt – die Zaubergeschichte ist spannend und steckt voller Überraschungen, die Musik ist schön und die Grafiken sind stimmungsvoll. Aber wer braucht im Zeitalter von *Sam & Max*, *Simon the Sorcerer* und *Quest for Glory 4* eigentlich *Dragonsphere*?

Genre: Adventure
Hersteller: Microprose
Zirka-Preis: 100 Mark
Testmuster: Microprose

MS-DOS 66%

Grafik: 66% Sound: 75%
Schwierigkeit: einstellbar
Minimal: 386er mit 16 MHz, 1MB EMS, VGA, Maus, Festplatte 12 MB
Unterstützt: Adlib/Gold, Soundblaster/Pro, PAS/16, Covox, Roland, General MIDI
Geplant für: MDS-DOS CD

Ausgeflippt!



Cyboman sagt: Androids do it better!

Epic Pinball

Lange Zeit fanden sich keine guten Programmierer, die sich ernsthaft mit dem Thema Pinball auf dem PC auseinandersetzten. So mußte sich der enttäuschte Enthusiast mit billigen Pseudo-Flippern zufriedengeben oder in der Spielhalle Mark für Mark in seinen geliebten Automaten stecken. Doch seit kurzem scheint auf dem Gebiet der Flippersimulationen eine Trendwende eingetreten zu sein. Nach ersten Achtungszeichen geht jetzt die Post richtig ab. Mit *Pinball Fantasies* und dem hier besprochenen *Epic Pinball* erhält der Interessierte die Möglichkeit, qalitativ hochwertige Produkte zu kaufen.

Das von Epic Megagames auf den Markt gebrachte *Epic Pinball* ist eine Flippersimulation mit acht verschiedenen Tischen. Da diese sich in Aufbau, Aussehen und Spielbarkeit recht weit unterscheiden, wird jeder Geschmack bedient.

Mit "Excalibur", "Magic" und "Jungle Pinball" unternimmt man einen Ausflug in die Geschichte der Spielhallenautomaten. Obwohl diese Tische nicht durch großartigen technischen Firlefanz bestechen, drängen sie dem Spieler ein regelrechtes Nostalgie-Flair auf. Wesentlich moderner und vollgestopft mit allen Raffinessen kommen "Android", "Pot of Gold", "Crash'n'Burn" sowie "Deep Sea" daher. Es wimmelt nur so von Sink Holes, Bumpern und Rampen aller Art.

Handelt es sich bei den oben erwähnten Flippern um herkömmliche Tische, so ist "Enigma" in jeder Hinsicht eine völlig andere Pinball-Variation. Hier muß man auf einem anfänglich recht spärlich ausgestattetem Tisch verschiedene Level absolvieren, um auf die nötigen Punkte zu kommen.

Epic Pinball wird wie gehabt mit den Shift-Tasten gespielt. Bis zu vier Spieler können sich im Wettstreit üben, aber nur die drei besten pro Flipper dürfen sich im Highscore verewigen. *js*



Endlich! Schon seit Ewigkeiten habe ich auf eine wirklich gute PC-Flippersammlung gewartet. *Epic Pinball* erfüllt fast alle meine Forderungen an einen derartigen Zeitvertreib. Die Grafiken sind gelungen und abwechslungsreich das Vertikal-Scrolling excellent. Die Sounduntermalung durch eingängige Melodien und die obligatorischen Effekte sind eine Bereicherung für das Spielgeschehen. Die Nostalgietische konnten mich zwar nicht sehr lange in ihren Bann ziehen, aber die Erinnerung an diese Museumsstücke ist einfach erfrischend. Den ultimativen Adrenalin-Flash gibt man sich an meinen Lieblings-Flippern "Crash' n'Burn" und "Android". Alle nur erdenklichen Features erfreuen Herz und Finger. Annähernd gleichwertig zu Epics Knaller ist eigentlich nur *Pinball Fantasies*, das aber trotzdem nur zweiter Sieger bleibt. Als Anhänger des Spielhallen-Flippers kann ich auf den abgefahrenen "Enigma" nur mit Kopfschütteln reagieren. Als Extra-Knüller angekündigt, handelt es sich wohl eher um einen Blindgänger.

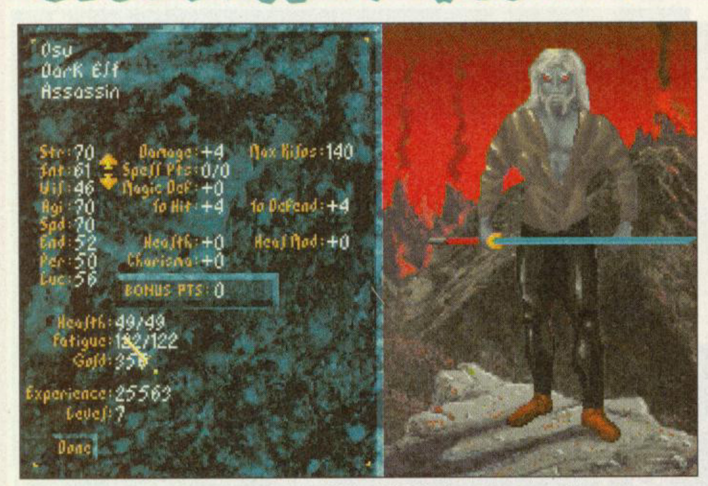


Genre: Geschicklichkeit
Hersteller: Epic Megagames
Zirka-Preis: 80 Mark
Testmuster: CDV Software

MS-DOS 77%

Grafik: 70% Sound: 77%
Schwierigkeit: mittel
Minimal: 386 SX, 640 KB, VGA, Festplatte 5 MB
Unterstützt: Gravis Ultra Soundblaster/Pro
Geplant für: –

Underworld läßt grüßen



Statistisch: Der Charakterbildschirm läßt keine Fragen offen

The Elder Scrolls: The Arena

König Uriel Septim feiert gerade den 43. Geburtstag im Kreise seiner Lieben, als der böse Hofmagier Jagar Tharn den guten Monarchen etwas unsanft in den Vorruhestand schickt. Kurzerhand verbannt Jagar König Uriel nebst Gefolge in eine Paralleldimension. Dummerweise gibt's da noch den Rat der Alten – ein Club betagter Magier – die Jagars Treiben mit Unwillen beobachten. Ein einzelner Held wird nun ausgeschickt, um Jagar die Leviten zu lesen und König Uriel aus der Gefangenschaft zu befreien. Dazu müssen acht Teile eines Zauberstabes wiedergefunden werden, die im Land versteckt sind. Damit sollen sich die Prophezeiungen der Alten erfüllen, die in den Pergamenten der Weisen festgehalten sind. Im ersten Teil der neuen Rollenspielserie *The Elder Scrolls: The Arena* sucht Ihr Euch aus insgesamt 18 verschiedenen Charakterklassen wie Ritter, Barbar, Kampfzauberer oder Ranger Eure künftige Figur aus. Danach entscheidet Ihr Euch für die Heimatprovinz des Helden (oder der Heldin). Je nach Heimatland unterscheiden sich einige der Grundwerte für den Charakter. Hier ein Beispiel: Kommt Eure Figur aus den schneebedeckten Bergen des Nordens, ist der Charakter ziemlich kräftig und ausdauernd, aber selten dämlich und eignet sich somit für den Beruf des Kriegers besonders gut. Etwaige Schwachstellen im Heldendesign könnt Ihr mittels Bonuspunkten, die auf verschiedene Grundwerte verteilt werden dürfen, wieder ausbügeln.

Sowohl optisch als auch spielerisch, kann *The Elder Scrolls: The Arena* eine Verwandtschaft mit dem *Ultima Underworld*-Keller nicht abstreiten. Ihr wandelt durch scrollende Dungeons, schwimmt durch Flüsse und meuchelt mit Schwert oder Magie Monster. Ebenfalls dabei: Ein Automapping, auf dem Ihr eigene Notizen machen könnt. Damit erschöpfen sich aber die Gemeinsamkeiten: Die Räume und Gänge der *The Elder Scrolls*-Labyrinthe weisen keine Rundungen oder Steigungen auf, sondern sind im Regelfall im quadratischen Kellerstil. Dafür gibt es eine komplette Oberwelt mit Dörfern und Städten und ein Tagebuch, in dem wichtige Daten festgehalten werden. *mh*



Entscheidend: die Wahl Eurer Heimatprovinz

gut

Auf den ersten Blick wirkt *The Elder Scrolls* wie ein billiger *Ultima Underworld*-Verschnitt, ohne dessen technische Klasse oder die spielerischen Finessen des Vorbildes zu erreichen. Die Grafik ist selbst auf flotten PCs in der höchsten Detailstufe quälend langsam, viele Monster sind mäßig gezeichnet und animiert, der Echtzeitkampf manchmal etwas unfair. Vor allem bei Gegnern, die so klein sind, daß sie aus dem eigenen Blickfeld verschwinden und sich "hinter" der Menüleiste verbergen – im Gegensatz zu *Underworld* kann man nämlich nicht nach oben oder unten schauen. Wer aber mehr als einen flüchtigen Blick riskiert und *The Elder Scrolls* eine zweite Chance gibt, bekommt klassische Rollenspielkost geboten. Wer also einfach mal wieder Lust hat, ein unbekanntes Fantasyreich nebst Dungeons zu erforschen und Monster zu plätten, wird von *The Elder Scrolls* kaum enttäuscht. Wer Innovationen erwartet, sollte die Finger davon lassen.





Underworld läßt grüßen: Ob in Städten oder im Dungeon, die Umgebung ist in 3-D zu sehen

Genre: Rollenspiel
Hersteller: Bethesda Softworks
Zirka-Preis: 120 Mark
Testmuster: Softgold

MS-DOS 70%

Grafik: 69% **Sound:** 68%
Schwierigkeit: mittel
Minimal: 386er mit 25 MHz, 4 MByte RAM, VGA
Unterstützt: Soundblaster, Roland, GMidi
Geplant für: –

Tod in Venedig



Der Nabel der Welt: Venedig ist das Zentrum der Macht

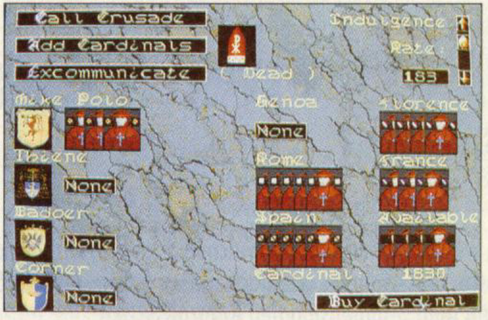


Die Pest löscht gerade die halbe Bevölkerung Europas aus, Piraten attackieren Venedig, eine Banditenarmee rückt auf Kairo vor, und der Papst ist krank. Glücklicherweise habe ich in diesen unruhigen Zeiten kaum Probleme: Meine (gut gesicherten) Handelsflotten umschiffen regelmäßig Kap Horn, um edle Gewürze, feine Seidenstoffe aus China und Indien ins heimische Venedig zu schaffen. Der Ertrag aus den Reisen wird gleich wieder investiert: Auf meiner Lohnliste steht ein halbes Dutzend Kardinäle, und die Hälfte des Senats bezieht fette Schmiergelder. Kurzum: *Merchant Prince* ist eine wahre Perle im Genre der Wirtschaftsspiele. An (fast) jede Eventualität haben die Designer gedacht, die zahlreichen Einstell-Optionen lassen kaum einen Spielerwunsch offen. Die Benutzerführung ist simpel und gut durchdacht. Dank der Zufallslandkarten wird der Forscherdrang zudem kaum von Langeweile getrübt, der fein abgestufte Schwierigkeitsgrad gibt Einsteigern schnelle Erfolge und Experten eine harte Nuß zu knacken. Technisch segeln die *Merchant Prince*-Flotten den optisch eindrucksvollen *Patrizier*-Kollegen etwas hinterher – zwar wird SuperVGA unterstützt, aber außer ein paar Symbolen, einer Landkarte und Städtebildchen wird kaum was fürs Auge geboten. Dafür herrscht spielerisch ein großes Angebot: Historisch interessierte Fans sollten unbedingt ein paar Goldtaler locker machen und sich mit der nächsten Karawane dieses Spiel kommen lassen.

Merchant Prince

Heute ist Venedigs Haupteinnahmequelle der Tourismus. Das war nicht immer so: Vor einigen hundert Jährchen galt Venedig als der Nabel der handeltreibenden Welt. Von hier brachen Entdecker wie Marco Polo auf, um die geheimnisvollen Länder China und Indien zu erforschen. Dank moderner Computertechnik läßt die amerikanische Strategiespielfirma QQP diese Zeiten wieder aufleben. In *Merchant Prince* spielt Ihr einen – zu Anfang noch recht mittellosen – Kaufmann, der von Venedig aus ein Handelsimperium errichten muß.

Vor dem Start wählt Ihr für jeden der bis zu drei Mitspieler (Freiplätze werden vom Computer übernommen) einen individuellen Schwierigkeitsgrad aus. Je nach Schwierigkeitsgrad, habt Ihr zu Beginn ein größeres Grundkapital und mehr Ausrüstung zu Verfügung. Ebenfalls einstellbar: Ob Ihr auf einer historischen Landkarte spielt, oder der Computer per Zufall ein neues Spielgebiet zusammenstellt sowie die Anzahl der zu spielenden Züge. Sind alle Angaben gemacht, geht's los. Vom Starthafen schickt Ihr Schiffe und Karawanen in die noch unbekannte Welt hinaus. Bei jedem Zug, den Eure Händler machen, wird ein Stück der versteckten Weltkarte enthüllt. Taucht ein Hafen oder eine Stadt auf, könnt Ihr meistens dort landen und mit dem Handel beginnen. Wer eine besonders lukrative Route ausgemacht hat, kann die Schiffe oder Karawanen automatisch die Handelsplätze abklappern lassen. Das Be- und Entladen wertvoller Fracht wird in einem speziellen Menü von Euch festgelegt. Mit dem erwirtschafteten Geld kauft Ihr dickere Schiffe, stellt ganze Flotten zusammen oder versucht Euch an politischen Intrigen. Mit genügend Kleingeld bestecht Ihr Venedigs Senatoren, "kauft" Euch ein paar Kardinäle oder dingt einen Attentäter, der unliebsame Konkurrenten aus dem Weg räumen soll. Habt Ihr Eure Mittel richtig eingesetzt, winkt der Titel "Doge" oder die Krönung zum Papst. Um Euren (und Venedigs) Machtbereich zu vergrößern, könnt Ihr natürlich auch Armeen aufstellen, um Piraten zu jagen (oder selber einer zu werden) und Handelsposten zu erobern. Solange Ihr zum Wohl Venedigs plündert. Ist das fein – Solo-Räuber kommen vor den Kadi. *mh*



Wer genügend Kardinäle kauft, wird vielleicht zum Papst gewählt



Bequem: Per Menü lassen sich feste Handelsrouten einrichten


Wir spielen die Geschichte nach: Die Welt des Mittelalters

Genre: Strategie
Hersteller: QQP
Zirka-Preis: 100 Mark
Testmuster: Mirage

MS-DOS 79%

Grafik: 49% Sound: 64%
Schwierigkeit: einstellbar
Minimal: 286er mit 10 MHz, 1 MByte RAM, VGA, Maus
Unterstützt: Soundblaster, GMidi, Roland, SVGA, Modem
Geplant für: –

Simulationen	
A320 Airbus Euro	65,00
Air Warrior	65,00
Archer Pool	58,50
ATP Air Transport	84,50
Burning Steel	78,00
Buzz Aldrins Race	84,50
Car & Driver	71,50
Der Planer	99,00
Civil Aircraft	65,00
Comanche	83,85
Cyberrace	78,00
Das Boot	45,50
Delta V	78,00
Eight Pinnball	65,00
El Fish	65,00
F-19 Stealth Fighter	39,00
Flight Simulator 5.0	78,00
Frontier Elite II	78,00
Golf Companion	78,00
Indy Car Racing	84,50
Jet Fighter II	78,00
Kolumbus	78,00
Life & Death 2	65,00
Man enough	83,85
Mega Fortress	52,00
Pacific Strike	84,50
Premier Manager II	64,35
Rally	71,50
Reach for the Skies	78,00
Rebel Assault	77,50
Secret Weapons	78,00
Sensible Soccer	65,00

Strategie Abenteuer	
Air Bucks	65,00
Air F Commander	65,00
Amored First	84,50
Battle Isle	65,00
Battlechess	65,00
Battletech II	52,00
Burntime	78,00
Caesar	65,00
Casino Pack 1	84,50
Chessmaster 3000	65,00
Cogito	58,50
D-Day	84,50
Dark Sun	65,00
Der Patrizier	78,00
Empire Deluxe	65,00
Gateway to Savage	52,00
Hanibal	78,00
Harpoon II	78,00
High Command	78,00
Humans	32,50
Locomotion	58,50
Moonbase	65,00
Napoleonics	78,00
Populous	71,50
Rules of Engagement	71,50
Seal Team	78,00
Seven Cities of Gold	65,00
Spaceward Ho!	78,00
St. Thomas	78,00
Star Trek	78,00
Stronghold	78,00
Syndicate	78,00
Utopia	65,00
V for Victory	65,00
Video Poker	65,00
Xenobots	71,50
Strike Commander	84,50

Action	
Alien Breed	58,50
Balance	32,50
Black Eye	72,50
Body Blows	58,50
Bug Bomber	58,50
Caveman Ninja	65,00
Creepers	78,00
Dracula	78,00
Fire and Ice	65,00
Fury of Furries	71,50
INKA II	83,75
Krusty's Fun House	58,50
Kyrandia 2	67.00
Lolllypop	71,50
Mc Donaldland	58,50
Mortal Kombat	58,50
Nicky Boom 2	58,50
Oscar	52,00
Pacific Strike	99,00
Pinball Dreams	65,00
Prince of Persia 2	65,00
Privatier	83,50
Silverball	58,50
Snake	58,50
Surf Ninja	58,50
Team Suzuki	45,50
The Cartoons	58,50
Troddlers	58,50
Trolls	58,50
Turrican II	65,00
Wing Commander 2 + Speech	68,90
Batman Returns	58,50
Bazooka Sue	78,00
Captive II	78,00
Daughter of Serpents	71,50
Deja Vu 1 & 2	58,50
Dune 2	78,00
Evidence	78,00
Genesia	74,75
Hexuma	78,00
Litil Divil	65,00
Loom	32,50
Maniac Mansion 2	84,50
Quantum Gate	109,00
Sam & Max	84,50
Secret of Monkey Isle	78,00
Shadowgate	58,50
Ultima Underworld	74,50

Titel zum Teil auf CD !

PC Hardware	
Systemeinheit 486 DX40 Mhz VLB 4 MB RAM, 250 MB HDD, Tower, VLB-VGA 1 MB, Tastatur, Mouse	1959,-
Monitor 14" (35 cm) LR	449,00
Monitor 14" (35 cm) NILR	496,00
Monitor 15" (37,8 cm) LR	769,00
SoundBlaster 2.0	94,00
SoundBlaster 2.5 CDI	199,00
SoundBlaster 16 ASP	385,00
ProAudioSpectrum 16	316,00
Spea Media FX	399,00
Orchide SoundWave	425,00
CD-ROM Mitsumi DS	379,00
CD-ROM Toshiba 3401	689,00
SIMM 1 MB 70 ns	79,00
SIMM 4 MB 70 ns	279,00
Festplatten:	
ST 3290 260 MB	439,00
ST 3390 340 MB	579,00
ST 3550 450 MB	749,00
WD 2340 340 MB	528,00
WD 2420 420 MB	698,00
WD 2540 540 MB	919,00
Grafikkarten:	
ATI Ultra Pro 2 MB VLB	679,00
Hercules Dynamite pro	295,00
ELSA Winner 1000	489,00

Hardware anderer Hersteller und weitere Artikel auf Anfrage.

Lieferung per Nachnahme Post o. UPS Frachtkosten: 8,90 DM Express + 6,- versandkostenfrei ab 230,- Vorkasse Euroscheck versandkostenfrei

Preise freibleibend, Irrtum, Zwischenverkauf u. Änderung vorbehalten.

Str. des Friedens 2
17094 Cölpin
Tel. + Fax 03966 283
Tel. 0161 1307189 / 03361 5246

TSUNAMI Woldegk GmbH iG

VERKOSOFT

Veronika E. Kowitz, Steinbecker Str.81g
21244 Buchholz / Nh.
Tel. 04181 - 8892 Fax 97868

		PC	AMIGA
Anstoss	DV	67.95*	67.95
Aufschwung Ost	DV	67.95	62.98
Battle Isle 2 *	DV	80.98	80.98
Burntime	DV	80.98	67.95
Das Schwarze Auge	DV	80.98	74.48
Day of the Tentacle	DV	87.75	——
Der Schatz am Silbersee	DV	87.75	80.98*
Die Siedler	DV	80.98*	80.98
Duke Nukem II	DA	59.50	——
DUNE II	DV	62.98	55.97
Eishockey Manager	DV	80.98	74.48
Epic Pinball 1 + 2	DA	69.50	——
Flashback	DV	67.95	62.98
Goal!	DV	62.98	62.98
Gobliins 3	DV	80.98	——
Helloween Harry	DA	52.50	——
Lemmings 2	DA	80.98	62.98
Mad News *	DV	80.98	67.95
Monkey Island 2	DV	80.98	80.98
Monster Bash	DA	52.50	——
Pirates Gold	DV	94.49	——
Prince of Persia 2	DA	67.95	——
Privateer	DA	87.75	——
Railroad Tycoon Deluxe	EA	80.98	——
Sim City 2000 *	DV	87.75	——
Strike Commander	DA	87.75	——
Syndicate	DV	80.98	62.98
The Lost Vikings	DV	80.98	67.95
T.F.X	DA	87.75	——
Ultima Underworld II	DA	74.48	——
Wing Com. 2 + SAP	DV	67.95	——
Xargon *	DA	52.50	——
X-Wing	DA	87.75	——
Zeppelin -Giants of Sky	DV	80.98	67.95*

Weitere Spiele, auch für andere Systeme, auf Anfrage !

SONDERANGEBOTE (begrenzte Anzahl)			
The Humans	DA	34.50	——
Lure of Temptress	DV	39.--	——
ZOOL	DA	39.--	31.--
Leg. of Kyrandia	DV	49.--	——
Sherlock Holmes 5.25"	DV	56.--	——

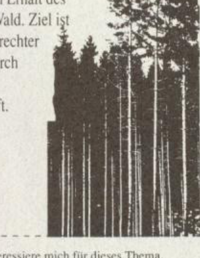
Erotik-Software nur gegen Altersnachweis
DV =Deutsche Version ,DA = Deutsche- EA = Englische- Anleitung
Druck und Preisirrtümer vorbehalten.
Versandkosten 9,50 DM + Nachnahme

Tausche Nadelstreifen gegen Flickenweste

Die Nadelstreifen Kiefern- und Fichtenmonokulturen haben mehr und mehr den artenreichen Mischwald verdrängt.

Die Schutzgemeinschaft Deutscher Wald kämpft für den Erhalt des Ökosystems Wald. Ziel ist ein standortgerechter Mischwald durch naturgemäße Waldwirtschaft.





Ich interessiere mich für dieses Thema, bitte senden Sie mir:

- Informationen über die SDW
- Probeexemplar von "Unser Wald"
- Infopaket „Wald" (5,- DM in Briefmarken)
- Broschüre „Ökosystem Wald" (5,- DM in Briefmarken)

Name ______
Straße ______
PLZ/Ort ______

Schutzgemeinschaft Deutscher Wald
Bundesverband
Meckenheimer Allee 79
5300 Bonn 1
Tel.: 0228/ 65 8462 o. 69 63 60
Fax: 0228/ 65 69 80
Spendenkonto: 031019995, BLZ 380 500 00

Schutzgemeinschaft Deutscher Wald e.V.

I WANT YOU

Jetzt anrufen und bestellen: MONTAG - FREITAG: 9.00 - 18.30 UHR

(0 24 03) 2 11 88

Jülicher Straße 53-55 · 52249 Eschweiler



VERSAND 99

IBM/PC - SPIELE		
Aces over Europe	V	79,99
Alien Breed	A	54,99
Alone in the Dark 2	V	87,99
Anstoss	V	67,99
Archon Ultra	E	54,99
Aufschwung Ost	V	67,99
Bloodstone	A	59,99
Body Blows	A	54,99
Bundesliga Manager Prof. 2.0.	V	67,99
Burning Steel	V	79,99
Burning St. Data 1 AiA+2 SiA je	V	35,99
Burning Steel Editor	V	35,99
Burntime	V	79,99
Christoph Kolumbus	V	79,99
Classic Power Compilation (Aces of the Pacific, Incredible Machine, Space Quest 5)	V	79,99
Comanche Data Disk 2	V	54,99
Crazy (Brutal Sports) Football	A	67,99
Day of Tentacle (Man.Mans.2)	V	87,99
Der Planer	V	79,99
Doom	E	79,99
Elite 2 - Frontier	V	67,99
Exellent Games (Car & Driver, James Pond 2, J. W. Snooker, Popolous 2)	A	67,99
Fatty Bears Fun Pack	E	54,99
Fire & Ice	A	54,99
First Samurai	A	24,99
Flugsimulator 5.0	V	134,99
FS 5.0 S. D. N. Y. oder Paris	E	47,99
FS 5.0 Sce. D. San Francisco	V	67,99
Fury of the Furies	A	59,99
History Line 1914-1918	V	67,99
Inca 2 - Wiracocha	V	87,99
Incredible Toons	V	74,99
Indy Car Racing	V	79,99
Innocent until caught	A	87,99
J. Connors Great Courts 2	A	24,99
Kingmaker	V	67,99
Lands of Lore	V	59,99
Links 386 Pro	A	94,99
Links 386 Pro SVGA Data je	A	45,99
Lords of Power (Railroad Tycoon, Red Baron, Silent Service 2, The Perfect General)	A	79,99
Maelstrom	V	87,99
Master of Orion	A	94,99
Mephisto Genius 2.0 (R. Lang)	V	134,99
Mephisto Genius (R. Lang)	V	114,99
Mephisto Gideon (Ed Schröder)	V	79,99
Mortal Klombat	A	59,99
Oxyd magnum	V	47,99
Pinball Dreams	A	59,99
Pirates Gold	V	94,99
Premier Manager 2	E	59,99
Privateer	A	87,99
Privateer Speech Acc. Pack	A	37,99
Rally	E	64,99
Sam & Max	V	87,99
Sim City 2000	E	74,99
Star Trek 2-Judgement Rites	A	79,99
Street Fighter 2	A	59,99
Strike Commander	A	87,99
Strike Com. Speech Pack	A	35,99
Strike Com. Tactical Op.1	A	37,99
Stronghold	V	79,99
Syndicate	V	79,99
Syndicate Data Disk	V	37,99
Terminator 2-Arcade Game	A	54,99
T. F. X.	A	87,99
The even more incredible Ma.	V	67,99
Tornado Desert Storm (Data)	A	37,99
Unlimeted Adventure	V	79,99
X - Wing	A	87,99
X Wing Upgrade Kit	A	54,99
X Wing B-Wing Miss. 2	A	39,99
Zeppelin-Giants of the Sky	V	79,99



CD ROM		
Alone in the Dark	V	94,99
Burning Steel Compilation (Burning Steel, Data 1 AiA + 2 SiA, Szenario Editor)	V	87,99
Burntime	V	79,99
Carmen USA Deluxe	E	109,99
Comanche Compilation (Comanche inkl. Mission Disk 1 und 2)	V	94,99
Conspiracy	A	94,99
Cyberrace	V	87,99
Eye of Beholder Trilogy (Teil 1, 2 und 3)	V	87,99
Fantasy Empires	E	67,99
Golden 7 (7er-Sammlung) (Great Courts 2, Heart of China, K. Quest 5, Larry 5, Red Baron, Sargon 5, Shanghai 2)	V	94,99
Herbert Grönemeyer CHAOS	V	35,99
Inca 2 - Wiracocha	V	114,99
Iron Helix	A	79,99
Lemmings 1 Doublepack	A	79,99
Might & Magic Trilogie	V	87,99
Rebel Assault	E	79,99
Strike Commander	A	87,99
Stronghold	V	79,99
T. F. X.	A	94,99
Tornado inkl. Mission Disk	A	94,99

AMIGA		
Alien 3	A	47,99
Alien Breed 2	A	47,99
Ambermoon	V	79,99
Anstoss	V	67,99
Assassin Special Edition	A	24,99
Aufschwung Ost	V	54,99
Bart versus the World	A	47,99
Body Blows Galactic	A	47,99
Bundesliga Manager Prof. 2.0.	V	67,99
Burntime	V	67,99
Cannon Fodder	A	54,99
Chaos Engine	A	47,99
Christoph Kolumbus	V	74,99
Civilization	V	77,99
Cool Spot	A	54,99
Crazy (Brutal Sports) Football	A	54,99
Cyberpunk	A	54,99
Das schwarze Auge 1 MB	V	74,99
Delivery Agent	V	35,99
Der Patrizier	V	67,99
Disposable Hero	A	47,99
Dogfight	A	67,99
Donk	A	47,99
Doofus	A	47,99
Dune 2 - Battle for Arrakis	V	54,99
Eishockey Manager	V	74,99
Elite 2 - Frontier	V	54,99
Exellent Games (Archer M. Pool, J. Pond 2, Popolous 2, Shuttle)	A	59,99
F 17 Challenge	A	26,99
F 117 A Nighthawk	A	67,99
Fighter Bomber	A	24,99
Flashback	V	59,99
Formula One Grand Prix	A	77,99
Fury of the Furies	A	54,99
Genesia	E	54,99
Globdule	A	54,99
Goal!	A	59,99
Gunship 2000	A	67,99
Hired Guns	A	59,99
History Line 1914 - 18	A	67,99
Ishar 2	V	54,99
J. Connors Great Courts 2	A	24,99
Jurassic Park	A	54,99
Kingmaker	V	67,99
Krusty's Fun House (Simps.)	A	47,99
Lemmings 2	A	59,99
Xmas Lemmings	A	35,99
Links	A	32,99
Lords of Power (Railroad Tycoon, Red Baron, Silent Service 2, The Perfect General)	V	74,99
Lothar Matthäus Fußball	V	59,99
Micro Machines	A	47,99
Morph	A	47,99
Mortal Kombat	A	54,99
One step beyond	A	47,99
Oscar	A	47,99
Overdrive	A	26,99
Penthouse Deluxe	V	54,99
Pinball Sp. Edition (Pinball 1 + 2)	A	59,99
Qwak	A	26,99
Seek & Destroy	A	35,99
Siegfried Copy	V	54,99
Siegfried Antivirus Tools	V	59,99
Simon the Sorcerer	V	67,99
Skidmarks	A	47,99
Soccer Kid	A	59,99
Space Legends	A	67,99
Stardust	A	35,99
Superfrog	A	47,99
Syndicate	A	59,99
The Lost Vikings	V	67,99
Tornado	A	67,99
Traps 'n' Treasures	A	59,99
Turrican 3	E	47,99
Turrican 3	A	59,99
Uridium 2	A	47,99
Winter Olympics	A	59,99
Wiz 'n' Liz	A	59,99
Zool 2	A	47,99

AMIGA CD 32		
Arabian Nights	A	47,99
Deep Core	A	47,99
Labyrinth of Time	E	54,99
Liberation - Captive 2	E	59,99
Mean Arenas	A	47,99
Morph	A	47,99
Pinball Fantasies	A	59,99
Pirates Gold	A	59,99
Seek & Destroy	A	47,99
Sensible Soccer	A	47,99
Sleepwalker	A	54,99
Zool	A	54,99

Alle Amiga-Programme benötigen in der Regel 1MB, PC-Programme entsprechend VGA Karte und eine Festplatte. Der Versand erfolgt ausschließlich per Nachnahme. Die Versandkosten betragen inclusive Nachnahme DM 9,50 zzgl. Zahlkartengebühr (DM 3,-). Ab DM 250,- ohne Versandkosten. Vorkasse bitte per Scheck oder Überweisung. Bitte Spielepreise zzgl. DM 8,- auf Konto-Nr. 1 217 884 bei der Sparkasse Eschweiler, BLZ 391 501 00. Lieferung ins Ausland nur per Vorkasse zzgl. DM 16,- (Bitte nur Euro-Schecks oder Postbaranweisungen). Irrtum und Preisänderungen vorbehalten. **Bei diesem Angebot handelt es sich um einen kleinen Auszug aus unserem umfassenden Gesamtangebot.** Diese Preisliste ersetzt alle vorherigen. Stand siehe diese Zeitungsauflage.

V komplett deutsche Version A deutsche Anleitung E englische Anleitung

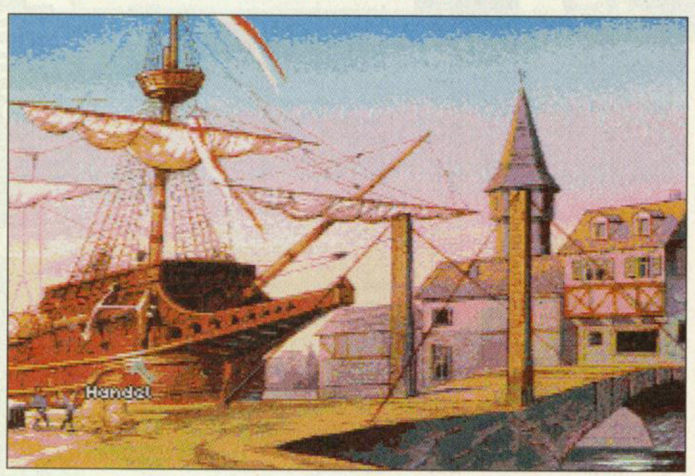
VERSAND 99, MONTAG-FREITAG: 9.00 - 18.30 UHR

SERVICE-LINE

Fordern Sie noch heute unter Angaben Ihres Computertypen **kostenlos und unverbindlich** unsere neuesten Preislisten an. Darin enthalten ist auch ein reichhaltiges Angebot an **Joysticks und Hardwarezubehör**.

Tel. (0 24 03) 2 11 88 · Fax (0 24 03) 3 53 51

Zwieback & Kautabak



Santa Maria? Ist das nicht ein Lied von Roland Kaiser?

Christoph Kolumbus

Fünfhundertzwei Jahre nach der Entdeckung Amerikas läßt das deutsche Spielehaus Software 2000 *Christoph Kolumbus* vom Stapel laufen und schickt das Spiel auf Entdeckungsreise in die Amiga- und PC-Gewässer. Einhandsegeln ist zwar in Mode, aber niemand muß allein vor dem Computer sitzen: Bis zu vier Mitspieler können in See stechen. Zum Beispiel steuert Spieler eins rundenweise Kolumbus, Spieler zwei kontrolliert Vasco da Gama und der Computer adoptiert den englischen Entdecker James Cook.

Jeder Seefahrer startet in seinem Heimathafen – mit Startkapital und einem nagelneuen Schiff. Allerdings habt Ihr keine Besatzung, keinen Proviant, keine Handelsware und keine Erfahrung. Das letztgenannte Manko behebt das ausführliche Handbuch, Besatzung könnt Ihr in der Hafenkneipe anheuern und der lokale Händler versorgt Euch mit Gütern. Militaristen decken sich mit Soldaten und Kanonen ein, außerdem könnt Ihr neue Schiffe kaufen oder bauen lassen und Euch bei der Bank Kredit verschaffen.

Erst jetzt darf das Seebärenherz höher schlagen: Ihr stecht in See, entdeckt fremde Länder, beschenkt oder bekämpft die Eingeborenen, betreibt Handel und errichtet Kolonien. Nicht nur aus moralischen Gründen solltet Ihr die "friedliche" Eroberung vorziehen, Seefahrer-Rambos sinken im Ansehen und bekommen Ärger mit der Kirche. Es liegt an Euch, ob spätere Geschichtslehrer Euch im Unterricht als erfolgreichen Entdecker oder skrupellosen Tyrannen beschreiben. *js*



Wir lagen vor Madagaskar und hatten die Pest an Bord ...

gut

Seit der Entdeckung Amerikas sind über fünfhundert Jahre verstrichen, und auch das Spielprinzip von *Christoph Kolumbus* ist so alt wie der Schiffszwieback vom Smutje – im Electronic-Arts-Klassiker *Seven Cities of Gold* konnte man bereits vor zwölf Jahren auf eine ähnliche Entdeckungsreise gehen. Allerdings ist *Christoph Kolumbus* keine lieblose Kopie, sondern eine liebevolle Weiterentwicklung. Speziell die Mehrspielermöglichkeit und die stimmungsvollen Grafiken im Stil der damaligen Zeit machen das deutsche Produkt unterhaltsamer als jede Traumschiff-Kreuzfahrt. Wer sich für Handel und Strategie interessiert und etwas Geduld besitzt, sollte bei seinem Amiga die Segel setzen und mit *Christoph Kolumbus* in See stechen. Eine Festplatte darf nicht fehlen, denn die ständige Diskettenwechselei ist schlimmer als Beulenpest an Bord.

Kecker Entdecker

Christoph Kolumbus wurde 1451 in Genua geboren und machte sich im Auftrag der spanischen Königin Isabella mit seinen drei Schiffen "Santa Maria", "Pinta" und "Nina" und 88 Mann Besatzung auf eine abenteuerliche Entdeckungsreise. Eigentlich wollte Kolumbus auf dem Westweg Indien erreichen, ging aber am 12. Oktober 1492 vor der Bahamainsel Guanahani vor Anker. Dann segelte er Kuba und Haiti an. Er glaubte, Indien entdeckt zu haben – daher der Name Indianer für die Ureinwohner. Im "Kolumbus-Jahr" 1992 feierte die ganze Welt Kolumbus mit Ausstellungen, zwei Kinofilmen und Hermès-Seidentüchern.



Army of Lovers: Eine eigenen Armee muß her – frei nach dem Motto "Ohne Granaten keine großen Taten".

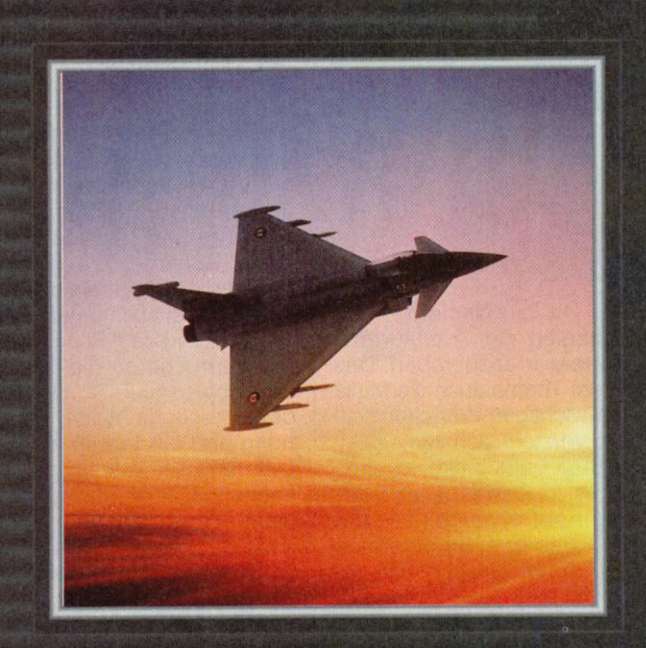
Genre: Strategie
Hersteller: Software 2000
Zirka-Preis: 100 Mark
Testmuster: Software 2000

AMIGA 74%

Grafik: 70% Sound: 40%
Schwierigkeit: mittel
Minimal: 1 MByte
Unterstützt: Zweitlaufwerk, Festplatte
Geplant für: A1200, MS-DOS













Tactical Fighter Experiment...
die einzige Flugsimulation, für die der
Begriff "Maß der Dinge" zutrifft.
Fliegen sie eins von drei der besten
Jagdflugzeuge die es gibt:
Eurofighter 2000
Lockhead F-22
Lockhead F-117 Stealth Fighter
TFX... eine Flugsimulation der absoluten
Spitzenklasse, erreicht durch noch nie
dagewesene, intensivste Entwicklungsarbeit
und authentischen Flug-Details.
Erfüllen sie die Missionen - kämpfen sie für den Frieden.





BBS-Nummer: 06107 - 930 - 222

Für PC

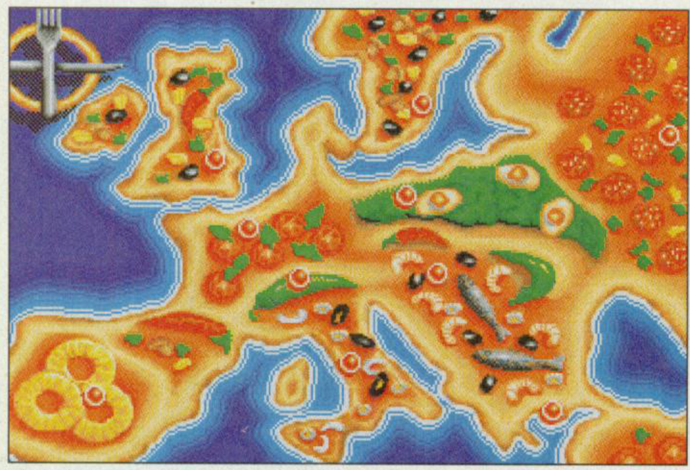






BOMICO Entertainment Software GmbH - Am Südpark 12 - 65451 Kelsterbach

Da lacht der Pate



United Pizzas of Software 2000: Eutin grüßt Europa

Super

Drei Sterne für die Spitzenköche! *Pizza Connection* ist die originellste Wirtschaftssimulation die mir seit langem untergekommen ist. Wo andere Ihr Thema bierernst abfeiern, veranstaltet die Potsdamer Programmiercrew "Kybernetik Cooperation", die auch schon für *Atomino* verantwortlich zeigte, eine Mordsgaudi. Allein das geniale Pizza-Rezepte ausprobieren, inklusive Wertung durch eine arg seltsame Fachjury, hätte für ein eigenes Spiel gereicht. Auch nach etlichen Stunden überrascht das Programm noch mit neuen Gags und liebevoller Detailarbeit. Da man so schmackhaft unterhalten wird, verzeiht man auch die Teils etwas krümeligen Stadtansichten. Hinter den vorwiegend kunterbunten Cartoon-Grafiken versteckt sich zu allem Überfluß eine kompetente Simulation des Restaurantgeschäfts, die ganz schön auf Trab hält. Ausgehungerte Amiga-Fans dürfen sofort loskochen.

Pizza Connection

Die heimliche Leibspeise der Deutschen ist ein großes Mißverständnis. Was die Teutonen nördlich der Alpen als kulinarisches Nirvana betrachten, wird im italienischen Ursprungsland gerade mal als Vorspeise oder schneller Mittagssnack im Stehen gereicht. Sei's drum, bei uns boomen die belegten Teigfladen und der "Italiener" an der Ecke gehört zum kulturellen Standardangebot jeder Kleinstadt. Die mehr flächendekkende Versorgung der hungernden Massen wird dagegen von geschäftstüchtigen Amerikanern besorgt: Ihre "Pizza Hut"-Kette hat auch in Deutschland längst Fuß gefaßt. Höchste Zeit also, den Backfladen-Imperialisten ins tomatige Handwerk zu pfuschen und die Europäische Gemeinschaft mit eigenen Pizza-Tempeln zu belegen.

Gleich acht menschliche Bäcker können deshalb bei *Pizza Connection* ans mehlige Werk gehen, wahlweise übernimmt der Computer die Steuerung der Gegner. Eure Aufgabe: Zehn europäische Hauptstädte mit Pizza-Bäckereien vollzupflastern und gleichzeitig der Konkurrenz das Wasser abzugraben. Das bei dem Thema auch die Mafia ein gewichtiges Wörtchen mitspielt, versteht sich von selbst. Ein Anruf beim Onkel zweiten Grades in Corleone und der Konkurrent bekommt ein Angebot, das er nicht ablehnen kann. Wahlweise könnt Ihr auch ein paar Kakerlaken ausstreuen und dann anonym das Gesundheitsamt benachrichtigen. Bevor es aber so richtig fies wird, müßt Ihr erst einmal einen eigenen Laden aufmachen und einrichten. Nicht weniger als 180 Möbelstücke und Verzierungen dürft Ihr aus der Vogelperspektive im Lokal unterbringen. Je nach Einrichtung und Standort wird Eure Bäckerei von einem anderen Kundenkreis besucht, der natürlich auch unterschiedlich viel Geld da läßt und andere Ansprüche an die Qualität der Speisen stellt. Habt Ihr dann noch für Koch, Bedienung und die termingerechte Lieferung der Zutaten gesorgt, kanns losgehen. Ihr dürft entweder aus diversen Standardrezepten Eure Speisekarten zusammenstellen oder den eigenen schlechten Geschmack erproben. 70 Zutaten lassen auch dem verwirrten Geist genügend Spielraum für pizzatechnische Abartigkeiten. Mit der Kocherei ist es natürlich längst nicht getan. In jeder Stadt tummeln sich Geschäftspartner mit denen wir verhandeln müssen, um einen möglichst günstigen Preis für Lieferung von Zutaten und anderen Service zu bekommen. Nebenbei kümmert Ihr Euch um die Werbung, zahlt Schutzgelder, schmiert die örtlichen Politiker und haltet die faulen Angestellten auf Trab.

Gesteuert wird das Pizza-Epos mit der Maus und einigen Anklick-Icons. Meist arbeitet Ihr aus der Vogelperspektive, die reichlich gewürzt ist mit jeder Menge durchgeknallter Zwischengrafiken. Natürlich dürfen auch die genretypischen Statistiken und Tabellen nicht fehlen, die umfassend über Euer Pizzaland informieren. *vw*



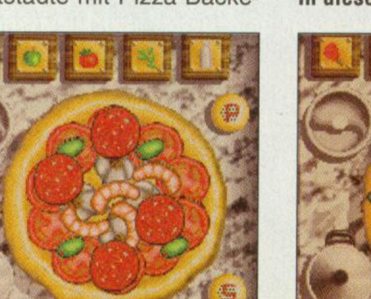
In dieser Pizzeria spachteln nur finanzstarke Großverdiener



Genre: Wirtschaftssimulation
Hersteller: Software 2000
Zirka-Preis: 110 Mark
Testmuster: Software 2000

AMIGA 82%

Grafik: 60% Sound: 63%
Schwierigkeit: einstellbar
Minimal: 1 MByte
Unterstützt: Festplatte, Zweitlaufwerk
Geplant für: MS-DOS









Ob Hummer, Shrimps, ein trauriger Fisch oder gehäxelte Birne, dem schlechten Geschmack sind keine Grenzen gesetzt

Schnelle Mark



Herrscher über Tod und Leben: die Leute aus der Kommandozentrale

geht so

Abgekupferte und ausgelutschte Spielideen trifft man heutzutage leider recht häufig an. *Reunion* ist ein typischer Vertreter dieser Softwareschnellschüsse. Offensichtlich haben sich die Programmierer kräftig bei *Dune 2* und *Star Control* bedient. Dieser Strategie-Misch-Masch ist an für sich nicht schlecht, aber irgendwie springt der Funke nicht über. Die technische Aufmachung ist z.B. für heutige Maßstäbe eher durchschnittlich. Vor drei oder vier Jahren wäre sowas vielleicht noch durchgegangen, aber 1994 erwartet man von einem Spiel mehr als nur ein paar handgemalte Bildchen und Animationen. Die Geschichte hinter dem Ganzen ist außerdem so abgedroschen, daß es einem die Schuhe auszieht. Die Benutzerführung ist ebenfalls nicht das Gelbe vom Ei. Statt übersichtlicher Menüs und durchdachter Iconleisten muß man sich mit scheinbar willkürlich zusammengestellten Icons und Tabellen herumschlagen. Die Programmierer haben anscheinend vergessen, *Reunion* zu perfektionieren. Wenn ein Spiel in Arbeit ausartet, müssen wir vom Kauf leider abraten, und das ist bei *Reunion* der Fall. *Reunion* ist alltägliche Massenware, die kaum für große Aufregung auf dem Spielemarkt sorgen wird.

Reunion

Beim Namen *Reunion* möchte man zuerst ein Spiel über die Wiedervereinigung Deutschlands vermuten. Pustekuchen! *Reunion* ist ein reinrassiges Strategiespiel.

In ein paar Jahrzehnten (Bundeskanzler Kohl wurde inzwischen abgesetzt) ist die Erde dem Untergang ziemlich nahe – den Umweltverschmutzern sei Dank. Die Menschen bekommen daraufhin kräftig Muffensausen, und ein paar Leute schaffen sogar noch die Flucht auf einen anderen Planeten. Dummerweise geht bei dieser Evakuierungsaktion einiges in die Buchse, und die Emigranten landen auf dem falschen Planeten. Jetzt betretet Ihr die Handlung. Als Präsident der Gestrandeten müßt Ihr das Volk mühsam hochpäppeln und eine funktionierende Gesellschaft aufbauen. Dazu kann man entsprechende Gebäude auf die Planetenoberfläche knallen. Diese sorgen dann entweder für das Wohlergehen der Menschen (z.B. Fußball-Stadien) oder puschen die Wirtschaft hoch (Rohstoff-Förderung, Kraftwerke, etc). Mit dem erwirtschafteten Geld kann man dann neue Gerätschaften wie Satelliten oder Raumschiffe erfinden. Der Clou an der Sache: Mit den Raumschiffen können wir weiter ins All vordringen und neue Planeten und Monde entdecken. Diese werden dann kurzerhand zu Kolonien gemacht. Sodann steht einem ausgedehnten interplanetarischen Handel nichts mehr im Weg. Hin und wieder sind diese Sterne aber schon von anderen Rassen besiedelt, mit denen man sich also entsprechend auseinandersetzen muß. Apropos auseinandersetzen: manchmal werdet Ihr auch von ein paar mißmutigen Aliens angegriffen. Wohl dem, der mit einer dicken Raumschiff-Flotte vorgesorgt hat.



Zufällig: *Reunion* ähnelt *Dune 2*

Der Spielfigur steht eine Reihe von Helfern zur Verfügung: ein Forscher (denkt sich die Erfindungen aus), ein Konstrukteur (baut die Erfindungen), ein Pilot (steuert alle Raumschiffe) und ein General (für die Schlachten verantwortlich). Diese Typen haben alle bestimmte Erfahrungs- und Intelligenzwerte, die man (gegen Bares) an der Uni weiterbilden kann.

Mal ganz von Kampf und Handel abgesehen, arbeitet Ihr allerdings immer auf ein Ziel zu: das Auffinden der alten Erde. *lw*





In der Kneipe lungern ein paar illustre Gestalten herum (unten)

Genre: Strategie
Hersteller: Grandslam
Zirka-Preis: 120 Mark
Testmuster: Grandslam

MS-DOS 60%

Grafik: 47% **Sound:** 38%
Schwierigkeit: mittel
Minimal: 286er mit 16 MHz, VGA, Maus
Unterstützt: Soundblaster (Pro), Gravis Ultrasound
Geplant für: Amiga

POWER

SERVICE

Power-Service

Computerspieletips

HEX-Hexerei

Heft 4/94

Verlag Markt & Technik
Redaktion POWER PLAY
Hans-Pinsel-Str.2
85531 Haar bei München

Fragebogen

Offensichtlich haben wir mit unseren HEX-Hexereien eine Lawine losgetreten. Disketten-Monitor-Basteleien trudeln inzwischen körbeweise bei uns in der Redaktion ein und Renderman Knut hat die Qual der Wahl. Auf jeden Fall haben wir inzwischen soviel Material, daß wir pro Monat locker drei oder vier Seiten damit füllen könnten. Deshalb hier unsere Frage: Reichen Euch zwei Seiten HEX-Hexereien oder darf's ein bißchen mehr sein? Sollen wir das Ganze zusätzlich mit kleinen Cheats auffüllen oder gefällt Euch die jetzige Struktur? Ein kleiner Lobeshymnen-Brief mit Euren Wünschen und Huldigungen wäre nicht schlecht.

Digitale Grüße von Volker

Rebel Assault

Es gibt ihn wirklich, den Cheat zu *Rebel Assault*. Wer LucasArts CD-ROM-Spektakel ohne große Frusterlebnisse durchzocken möchte, halte sich an den Tip von Miguel Bernabeu aus Dorsten.

Nach der Joystick-Zentrierung fliegt ja bekanntlich das LucasArts-Logo in das Bild. Während das passiert, macht Ihr folgendes:

- Joystick nach vorn, dann Feuerknopf drücken
- Joystick nach hinten, dann Feuer
- Joystick nach rechts, dann Feuer
- Joystick nach links, dann Feuer
- Joystick in die Mitte, dann Feuer

Nach erfolgreicher Aktivierung ertönt eine Klingel, und man hört Stimmen, die "LucasArts" sagen. Falls es nicht sofort klappt, noch einmal versuchen. Mit der "Plus"-Taste kann man die Beschädigung auf Null setzen, mit "Esc" gelangt man in die nächste Mission.

Frontier – Elite 2

Auf die verschollenen Thargoiden ist Thorsten Haas aus Siegburg zwar nicht gestoßen, dafür hat er jede Menge Wurmlöcher entdeckt.

Wem zu oft die "Miningmachines" geklaut werden, sollte sich mal nach "Wurmlöchern" umsehen, denn sie erlauben, mit den Kosten eines Maximalsprunges (unterschiedlich je nach Motorklasse) einen Hypersprung in fast jede Region unserer Milchstraße zu machen. Dort kann man auf einem Planeten ungestört seine Schürfgeräte ausladen und arbeiten lassen.

Man nehme die Menge Sprit mit, die man für zwei Sprünge maximaler Reichweite benötigt (hin und zurück) und klickt in die Sternenkarte (für langsame Rechner: wegzoomen). Nun (Shift) und die Cursor-Tasten für die gewünschte Bewegungsrichtung drücken und genau das "Außer Reichweite" beobachten. Nach etwa 1000(!) Lichtjahren (ly) sollte es kurz aufflackern (sonst weiterfahren). Genau entgegengesetzt zurückfahren (ohne Shift, wenn zu schnell), bis "Erford. Treibstoff x t" erscheint (x je nach Motorgröße variabel). Plopp! Wir haben unser erstes Wurmloch entdeckt! Nur noch Hypersprung aktivieren und wir sind verdammt weit weg. Solche Wurmlöcher sind in der ganzen Galaxis verteilt. Wen wundert's, wenn man dabei vielleicht auf ein paar Thargoiden stößt. "Reach for the Stars", wie Rhodan sagen würde und viel Spaß beim Suchen.

Speed Racer

Das Spiel ist höchst bescheiden, vielleicht sorgt der Cheat für etwas mehr Pep unter der Motorhaube. Rico Löhr aus Berlin weiß, wie es geht. Tragt als Namen mal "Tom Loughry" oder "Tod Thorson" ein. Ihr werdet festellen, daß Ihr mehr Geld und Waffen zur Verfügung habt.

Sim City 2000

Akos Czibere aus Clausthal-Zellerfeld verhindert ein für allemal den lästigen Wiederaufbau abgewirtschafteter Kraftwerke. Sobald die Zeitungsmeldungen mit ersten Warnungen auf dem Bildschirm erscheinen, ändert man einfach den Namen des Werkes und ab dem nächsten Jahr beginnt die Zählung wieder bei eins.



Star Trek – Judgement Rites

Florian Nagel aus Hohententen-Herdern beamt uns mit seiner Komplettlösung quer durch die Galaxis.

Als erstes möchte ich sagen, was die wichtigste Grundregel bei diesem Spiel ist. Man sollte nach Möglichkeit mit allen Personen reden. Aber man sollte im Gespräch auf keinen Fall vergessen, daß man kein Mitglied in einer Schlägertruppe ist, sondern Käptn der Sternenföderation.

1. Mission Federation

Nachdem man den Funkspruch der USS Alexander erhalten hat und das Schiff explodiert ist, fliegt man nach Espoir Station. Dort angekommen, läßt man Spock erstmal folgende Begriffe in seinem Computer nachsehen: Espoir, Omega, Alexander und Rayner. Danach beamt man sich auf die Station.

• Gefängnis:
Im Gefängnis fragt man den Wächter, ob er mit Vakada Sheme verwandt ist. Daraufhin sagt er, daß es sein Vater war. Dann sagt man, daß er eigentlich wissen müßte, daß Bredell verrückt ist und man fragt ihn, ob Millionen von Leben ihn überzeugen würden. Daraufhin fragt er, worauf man hinauswill, und man erzählt ihm die Geschichte mit Rayner.

Dann fragt man ihn, ob Bredell nicht irgend etwas gesagt hat. Überredet, senkt er dann den Schutzschild und man muß jetzt nur noch die Phaser, Tricorder und Kommunikatoren nehmen.

• Zentralkontrollraum:
Auf dem Flur, der zum Zentralkontrollraum führt, kommen einem erstmal zwei Wachen entgegen, die man mit dem grünen Phaser betäuben muß. Im Zentralkontrollraum selbst stehen dann nochmal zwei Wachen; sie ereilt dasselbe Schicksal wie die beiden auf dem Flur. Nun läßt man den Assistenten von Pille verarzten. Danach läßt man Spock das Waffen-, das Kommunikations- und das Stationssystempult untersuchen, woraufhin er diese dann unbrauchbar macht.

• Computerraum:
Als erstes muß man den Techniker, der im Computerraum steht, betäuben. Danach läßt man Spock einen näheren Blick auf das 3D- Schachspiel werfen. Um den Kreislauf zu beenden, muß man immer das Unvorteilhafteste nehmen (meine Kombination: 3,3). Jetzt verbindet man Spocks Tricorder mit dem Hauptcomputer. Dasselbe macht man mit Pilles Tricorder. Nachdem Spock den Computer benutzt, erhält man den Code für Bredells Tür.

• Mannschaftsräume:
In den Mannschaftsräumen ist nicht besonders viel zu tun. Man muß nur die Dummies nehmen und den schlafenden Vardainer von Pille untersuchen und danach verarzten lassen.

• Offiziersräume:
In diesem Raum gibt es auch sehr wenig zu tun. Man muß lediglich den Filterapparat nehmen.

• Dockbay 1:
Zuerst muß man aufgeben, danach betäubt Spock die beiden Wachen. Jetzt muß man nur noch die Kontrollen links sabotieren.

• Bredells Zimmer:
Wieder auf dem Flur, läßt man Spock die Anzeige neben Bredells Tür untersuchen. Wenn man nun den Raum betritt, muß man Bredell sofort betäuben, da er einen Phaser hat. Nun liest man sich das Buch, was auf Bredells Schreibtisch liegt, durch, und nimmt es dann. Daraufhin fällt eine Lesemarke heraus, die man auch nimmt. Jetzt untersucht man mit Spocks Tricorder die Lesemarke. Nun nimmt man das Dartbrett, auf welchem Kirk abgebildet ist, und gibt den Code 2188 in den Computer dahinter ein.

• Transporterraum:
Im Transporterraum muß man erstmal die Luft reinigen. Zu diesem Zweck stellt man den Filterapparat auf den Boden.

Danach benutzt man die Dummies mit dem Transporter und läßt die Koordinaten des Sicherheitsraums einprogrammieren.

• Sicherheitsraum:
Im Sicherheitsraum muß man zuerst mit dem Anführer Kamend reden, und ihn von der Richtigkeit von Kirks Vorhaben überzeugen (1). Jetzt benutzt man Spock mit Kamend, der dann von Spock die Daten vom Geheimprojekt gezeigt bekommt. Nun läßt man Spock die Fumkfanganlage und die Schilde im Raum für Spezialprojekte ausschalten. Die Schilde schaltet er dann aber wieder ein.

• Raum für Spezialprojekte:
Nun muß Spock den Computer benutzen, woraufhin die Geheimwaffe zerstört wird.

2. Mission Sentinel

Nachdem man von der USS Demeter angefunkt worden ist, fliegt man nach Balkos III. Dort angekommen, geht man in den Orbit und läßt Spock folgende Begriffe im Computer nachsehen: Demeter, Balkos, Gellman und Balkosi. Danach beamt man sich auf den Planeten run-

Spielregeln

Damit Ihr in Zukunft möglichst schnell und sicher zu Eurem Geld kommt, hier unsere "Spielregeln" für die POWER-TIPS-Seiten:

Goldesel

Jeder von uns veröffentlichte Tip wird mit einer Geldprämie belohnt. Für einfache Cheats gibt's 40 Mark, für die beiden POWER-PRÄMIEN machen wir 777 DM locker. Zwischen diesen beiden Marken ist fast alles drin. Der Betrag hängt von Umfang, Aktualität und Gehalt Eurer Arbeit ab. Sollten mehrere gleichwertige Lösungen zum gleichen Spiel eintrudeln, dann entscheidet das Datum des Poststempels.

Wohin mit dem Geld?

Bitte gebt bei allen Einsendungen Eure **Bankverbindung** (Kontonummer, Kreditinstitut, Bankleitzahl, Halter des Kontos) an, damit Ihr Euer Geld ohne Umwege und lange Wartezeiten bekommt. Wer ganz sicher gehen will, teilt uns seine Telefonnummer mit. Sollten wir noch Fragen haben, dann bekommt Ihr einen Anruf von der *POWER PLAY*.

Abschreiben

Es gibt immer wieder Schlaumeier, die aus älteren Ausgaben, diversen Konkurrenzblättern und professionellen Lösungshilfen abschreiben. Macht Euch nicht die Mühe und erspart uns und Euch damit unnötigen Ärger und Arbeit – die "Fälschungen" landen sowieso im Papierkorb.

Faxomanie

Bitte keine Tips mit der Fax-Maschine schicken. Unsere Assistentin steht vor lauter Papierrollenwechseln kurz vor dem Nervenzusammenbruch. Außerdem sind die Tips & Tricks meist unleserlich und wandern direkt in den Abfalleimer.

Ja, bitte!

Verschönert Ihr Eure Lösungen mit Karten und Zeichnungen, dann benutzt bitte weißes Papier ohne Linien oder Karos und nehmt einen schwarzen Stift. Noch lieber sind uns natürlich mit Malprogrammen angefertigte und ausgedruckte Karten und Level-Übersichten.

Sollte irgendwo auf Eurer Festplatte ein Schreibprogramm schlummern, dann schickt uns die Texte auf Diskette. Ob Word, Winword, Works oder Mikado ist uns egal, die Konvertierungsprofis in der Redaktion werden das Ding schon schaukeln.

Eure Meisterwerke schickt Ihr bitte an folgende Adresse:

Markt & Technik
Verlag AG
Redaktion POWER PLAY
Stichwort: Tips & Tricks
Postfach 1304
85531 Haar bei München

Tips & Tricks-Hotline

Hilfe für verlorene Seelen bietet unsere **Tips & Tricks Telefon-Hotline**, die wir in Zusammenarbeit mit dem **CPS Versand Frank Heidak** veranstalten. Dienstag und Donnerstag stehen in der Zeit von 15 Uhr bis 17 Uhr unsere internationalen POWER PLAY-Tips-Magier für Euch bereit und geben nützliche Tips zu allen aktuellen Spielen. Unter den folgenden Nummern geht Ihr auf Sendung:



Computerspiele:
0 89/46 13-3 35
Videospiele:
0 89/46 13-3 36

Eure Fragen zu Hardware-Problemen richtet bitte weiterhin schriftlich an die *POWER PLAY*-Redaktion unter dem Stichwort "DOC DÜSE".

ter, wo man dann sofort automatisch gescannt wird. Um rauszukommen, läßt man Spock das grüne Feld neben der Tür untersuchen, woraufhin sich die Tür dann öffnet.

• Stanzmaschinenraum:
Als erstes hebt man alle Gegenstände, die auf dem Boden liegen, auf (Kabel, Interface-Karte, Stromkreisbehälter, Bildschirm und An/Aus-Schalter). Danach nimmt man eine kleine Batterie aus dem linken Fach der grünen Maschine und ein Abzeichen aus dem rechten Fach. Batterie und Abzeichen legt man in die Stanzmaschine und schaltet sie danach ein.

• Generator- und Archivraum:
Das frisch gestanzte Abzeichen lädt man jetzt mit Hilfe des Batterieladegerätes auf.

• Computerraum:
Dank des aufgeladenen Abzeichens ist der Schutzschild um den Hauptcomputer verschwunden. Allerdings ist er weiterhin funktionsunfähig. Um ihn zu reparieren, muß man den Bildschirm und den Stromkreislaufbehälter einbauen. Danach läßt man die Schutzschilde senken. Auf die Frage, ob man das Rätsel wirklich ausprobieren will, antwortet man mit "Ja" (Immer das Zeichen wählen, was in den anderen Spalten am häufigsten vorkommt).

• Bakterienraum:
In diesem Raum muß man nur den An/Aus-Schalter mit der Anzeige am Bakterienbehälter verbinden.

• Eßraum:
Zunächst muß man warten, bis ein Eingeborener den Raum betritt. Danach befiehlt man Spock, den Eingeborenen zu betäuben. Wenn der Eingeborene auf dem Boden liegt, nimmt man ihm einfach.

• Untersuchungsraum:
Im Untersuchungsraum läßt man Pille ein Auge auf den Eingeborenen werfen.

• Generator- und Archivraum:
Um den Generator zu reparieren, muß man die Interface-Karte und das Kabel einbauen. Jetzt läßt man Spock den großen Computer untersuchen. Nachdem man gescannt wurde, fragt Spock, ob man weitere Informationen will. Darauf antwortet man mit "Nein". Danach läßt man Spock den Generator nochmal genauer untersuchen und läßt diesen abschalten. Dadurch wird der Ausstoß der Bakterien sofort gestoppt.

3. Mission No mans land
Als erstes fliegt man nach Delphi. Dort empfängt Spock seltsame akustische Signale, die sich wie ein Insektenschwarm anhören. Als er die Quelle der Geräusche auf dem Bildschirm zeigt, sieht man eine Fokker DR-1 aus dem 1.Weltkrieg. Kurz danach wird man von der Fokker angefunkt. Das Wesen, das das Flugzeug fliegt, will, daß man aufgibt. Dieser Bitte kommt man auch nach, da jeder Widerstand zwecklos ist.

X Scannerraum
1 Computerraum
2 Genetator- und Archivraum
3 Stanzmaschinenraum
4 Bakterienraum
5 Untersuchungsraum
6 Essensraum

• Gefängnis:
Um aus dem Gefängnis rauszukommen, muß man erst einen der vielen Stöcke, die auf dem Boden liegen, aufheben. Diesen benutzt man dann, um die Kiste (rechts, oben im Bildschirm) zu öffnen. Zum Vorschein kommen einige Schnäpse, von denen man einen nimmt. Den Schnaps kippt man dann auf das Heu und macht mit dem Stock Feuer. Daraufhin kommt die Wache in die Zelle und fragt, was los sei. Man muß sie davon überzeugen, daß es nicht sinnvoll ist, daß sie mitverbrennt. Wenn sie das verstanden hat, muß man einfach nur rausgehen. Auf der Straße steht ein alter Mann, der von einem Soldat umgestoßen wird. Da der Soldat jegliche Hilfe für den alten Mann verbietet, muß man ihn sich erstmal vom Hals schaffen (benutze Soldat). Jetzt kann man den alten Mann verarzten.

• Laden:
Da man noch kein Geld hat, muß man erstmal schauen, ob es irgendetwas umsonst gibt. Dies ist zum Glück der Fall, und so kann man den Besen, das Seil und das Fleisch links auf dem Ladentisch nehmen.

• Wohnhaus:
Als erstes muß man den alten Mann von seinem Rheuma befreien. Danach fragt man ihn, wo man etwas Geld verdienen könnte.
Daraufhin antwortet er, daß er gerne bereit sei, ein bißchen für eine nützliche Tätigkeit zu zahlen. Daraufhin holt Kirk den Besen raus und fegt den Boden.

• Bar:
In der Bar angekommen, muß man erstmal einen Soldaten, der Ärger macht, daraufhinweisen, die Bar zu verlassen. Danach läßt man Pille das Bier in den Fässern vergiften. Jetzt kann man ins Hinterzimmer gehen.

• Hinterzimmer:
Um sich der Poker-Runde vorzustellen, redet man mit allen Leuten. Danach legt man das hart erarbeitete Geld auf den Tisch, woraufhin man mitspielen darf. Drei Stunden später sind alle anderen Mitspieler am Tisch pleite. Bevor man das Zimmer verläßt, redet man noch einmal kurz mit Sundergard über den Krieg.

• Laden:
Nun ist es an der Zeit, das erste der drei Machtobjekte zu bekommen. Dafür läßt man Spock die Uhr in der Mitte des Raumes untersuchen. Wenn man festgestellt hat, daß es sich um eines der Machtobjekte handelt, gibt man dem Jungen hinter dem Tresen das Geld und bekommt die Uhr.

• Front:
Als erstes versucht man, den Soldat zu verarzten. Danach untersucht Spock den Soldaten und entdeckt das zweite Machtobjekt, eine Kette. Jetzt redet man mit dem Soldat über die Kette, woraufhin dieser einen dann bittet, einen Brief an seine Freundin abzuschicken. Den Brief gibt man der Bardame in der Bar und geht wieder zurück zur Front. Jetzt redet man wieder mit dem Soldat, woraufhin er dann die Kette rausrückt.

• Kommandantur:
Um reinzukommen, muß man erstmal den Hund beruhigen. Dies macht man, indem man ihm das Fleisch gibt. Danach verarztet Pille den Hund, woraufhin dieser dann friedlich weggeht. Jetzt kann man reingehen. Um den Safe zu öffnen, muß Spock in die Gedanken des Kommandanten eindringen (benutze Spock mit Kommandant). Danach läßt man Spock den Safe öffnen. Das Dynamit, was im Safe liegt, nimmt man an sich. Jetzt nimmt man eines der Gewehre und die Transferpapiere für Sundergards Sohn (auf dem grünen Kasten, der auf dem Schreibtisch steht). Um die Papiere unterschreiben zu lassen, fesselt man den Kommandanten und läßt ihn von Pille wiederbeleben. Dann bedroht man ihn mit dem Gewehr, woraufhin er die Papiere unterschreibt. Jetzt kann man die Papiere nehmen.

• Schule:
In der Schule muß man erstmal mit den Hauptmann reden. Daraufhin fängt eine Grundsatzdiskussion über das politische System in Deutschland zur Zeit des 1. Weltkriegs an. Um dem Hauptmann zu zeigen, daß er unrecht hat, läßt man die Kinder abstimmen. Danach läßt man Spock die Tafel untersuchen, worauf er sie als das dritte und letzte Machtobjekt identifiziert. Jetzt redet man mit der Lehrerin über die Tafel.

• Hinterzimmer:
Um Sundergard einen kleinen Gefallen zu tun, gibt man ihm die Transferpapiere seines Sohns. Danach erklärt er sich bereit, ein Gerücht in Umlauf zu bringen. Jetzt redet man nochmal mit ihm und bittet ihn, ein Gerücht über die Tafel zu verbreiten.

• Bar:
In der Bar redet man dann mit dem Schulleiter über die Tafel, woraufhin dieser dann ein Papier gibt, womit man die Erlaubnis bekommt, die Tafel zu nehmen und zu vernichten. Dieses Papier gibt man der Lehrerin.

• Flugzeug:
Da man jetzt alle drei Machtobjekte hat, muß man sie nur noch in das Flugzeug legen und es dann in die Luft jagen.

• Schloß:
In Schloß trifft man dann endlich auf den Veranstalter der Party, Trelane. Da er zwar

ein sehr mächtiges Wesen ist, aber trotzdem noch nicht erwachsen, muß man ihm erklären, daß sein Verhalten ihn nicht als Mann auszeichnet. Jetzt funkt man die Enterprise an und erfährt, daß zwei Lebewesen in Kirks Nähe sind. Danach sagt man Trelane, daß seine Eltern ihn finden und bestrafen werden. Man bittet ihn, seine Leute und sein Schiff in Frieden gehen zu lassen. Nachdem er diese Bitte erfüllt hat, sagt man ihm, daß man nicht mehr weiterspielen will.

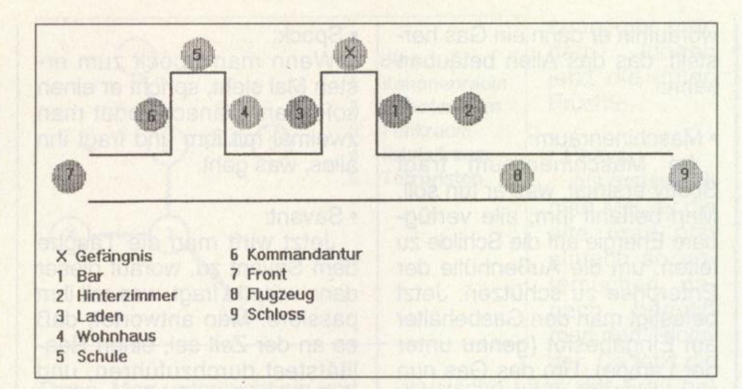
4. Mission Light and Darkness

Nachdem man den Hilferuf, der von Onyius II ausging, erhalten hat, fliegt man sofort dorthin und geht in den Orbit.

Anschließend schaut man Onyius im Computer nach und beamt sich dann auf den Planeten.

• Antenne 1:

Als erstes läßt man Spock das Kontrollgerät für die Antenne untersuchen. Daraufhin erfährt man, daß das Kontrollgerät seine Energie von der Wärme des Bodens bezieht. Um den Boden stark genug zu



erhitzen, muß man den geothermalen Punkt finden. Dafür läßt man Spock den Felsen links hinter der Antenne untersuchen. Jetzt funkt man die Enterprise an, woraufhin sie mit ihrem Phaser auf den Punkt schießt.

• Antenne 2:

Da jetzt alle Kontrollgeräte funktionieren, läßt man Spock das Kontrollgerät der Antenne 2 untersuchen. Er stellt fest, daß die Antenne falsch eingestellt ist. Nun funkt man die Enterprise an, um den Fehler der Einstellung vom Hauptcomputer berechnen zu lassen. Da Spock den Fehler nun kennt, kann er ihn verbessern.

• Omegans:

Als erstes fragt man, womit man helfen kann. Nachdem Azrah ausgesprochen hat, bietet man einen Kompromiß an.

• Alphans:

Bei den Alphans geht man ebenso vor, wie bei den Omegans, nur daß man die Diskussion etwas weiterführt. Man sagt, daß die beiden Kulturen alles nur aus verschiedenen Perspektiven sehen, daß sie aber trotzdem die gleichen Probleme haben. Daraufhin erhält man ein Bakterien-Sample.

• Omegans:

Als erstes muß man die Projektion von Spock wieder herstellen lassen. Dazu läßt man Spock die Maschine untersuchen. Als die Projektion dann wieder erscheint, redet man mit ihr und sagt, daß die zwei Kulturen trotzdem etwas gemeinsam haben. Als Azrah dann zu Ende geredet hat, fragt man ihn, warum er nicht so handelt, wie er es vorgibt zu sein. Daraufhin erhält man auch von Azrah ein Bakterien-Sample.

• DNA-Raum:

Im DNA-Raum läßt man die Omega-Bakterien von Jons mit Hilfe des Sequencers untersuchen. Danach macht man dasselbe mit den Alpha-Bakterien. Allerdings funktioniert irgendetwas nicht. Daraufhin redet man mit Jons und findet heraus, daß er die Bakterienkulturen aus ethischen Gründen nicht vermischen will. Man muß ihn zuerst beruhigen, und danach sagt man ihm, daß er einen Auftrag hat. Da er dann trotzdem noch nicht weiterarbeiten will, muß man ihn fragen, ob die Bakterien überhaupt Wesen wie Azrah und Vizznr produzieren können. Wenn Jons dann überzeugt ist, untersucht man die Alpha-Bakterien nochmals im Sequencer.

Danach läßt man Jons den Sequencer nochmals benutzen. Die DNA der Bakterien ist nun kombiniert. Nun läßt man Jons eine Bakterienkultur herstellen, die man dann nimmt. Jetzt schießt man mit dem grünen Phaser auf die Ablagerungen auf dem Replicator und läßt noch eine Bakterienkultur herstellen, die man natürlich auch nimmt.

• Gammans:
Um die Bakterien am Leben zu erhalten, steckt man sie in den Eingabeslot der Maschine (natürlich die grüne Kultur, da die andere Kultur verseucht ist). Danach erscheint eine Gestalt namens Cicissa. Jetzt muß man sie nur noch fragen, wer sie ist.

5. Mission Voids
Nachdem man seinen Auftrag von Admiral Cain erhalten hat, schaut man den Begriff Antares Rift im Computer nach. Danach fliegt man dann dorthin.

• Brücke:
Am Anfang redet man mit allen Leuten. Speziell von Leutnant Uhura erfährt man, daß man einen Hilferuf im Hauptcomputer speichern könnte, der dann von einem anderen Schiff entdeckt werden könnte, da alle Schiffe am selben Computernetz hängen. Daraufhin läßt man Spock dies auch in den Computer eingeben und ihn den Computer nochmal benutzten. Spock stellt daraufhin fest, daß der Transporter wieder funktioniert. Man gibt Spock die Erlaubnis, sich von der Brücke zu beamen. Während dem Beamvorgang geht aber irgendetwas schief, und Spock ist nicht mehr auffindbar. Jetzt muß man den Computer benutzten. Man erhält die Nachricht, daß eine Aushilfsgondel in den Turbolift-Schacht eingebaut worden ist, die zur Evakuierung der gesamten Brücke dienen soll. Jetzt kann man die Brücke über den Aufzug verlassen.

• Hilfskontrollraum:
Im Hilfskontrollraum angekommen, erscheint plötzlich ein seltsames Alien. Mit ihm kann man weder sprechen, noch sonst irgendwie Kontakt aufnehmen. Das einzige, was man tun kann, ist, es mit dem Medi-Scanner zu untersuchen.

• Krankenstation:
In der Krankenstation spricht man mit Pille. Man gibt ihm automatisch das Scan-Ergebnis, woraufhin er dann ein Gas herstellt, das das Alien betäuben kann.

• Maschinenraum:
Im Maschinenraum fragt Scotty erstmal, was er tun soll. Man befiehlt ihm, alle verfügbare Energie auf die Schilde zu leiten, um die Außenhülle der Enterprise zu schützen. Jetzt befestigt man den Gasbehälter am Eingabeslot (genau unter der Lampe). Um das Gas nun in den Hilfs-Kontrollraum zu leiten, muß man die Anzeige für die Ventilation benutzen (ganz links im Raum).

• Hilfskontrollraum:
Wenn man nun den Hilfskontrollraum betritt, verschwindet das Alien plötzlich. Jetzt muß man nur noch das rechte Kontrollpult benutzen.

• Transporterraum:
Da man mit den Sensoren die Position des Aliens lokalisieren kann, beamt man sich nun zu diesem Ort.

• Alien:
Wenn man in der anderen Dimension angekommen ist, hebt man alle bunten Steine auf. Danach spricht man mit dem Alien. Man fragt es, ob es einem helfen werde und wer der Savant ist. Danach redet man wieder mit dem Alien.

• Savant:
Als erstes fragt man, wer das Wesen ist. Anschließend nimmt man die Tasche, die auf dem Boden liegt. Mit ihrer Hilfe kann man die blauen Steine beim Alien nehmen. Jetzt redet man mit dem Savant und sagt, daß er kein Recht hat, anderen Lebewesen Emotionen zu geben. Danch gibt man ihm die 3.Antwort. Nach Gesprächsende spricht man wieder mit dem Savant und fragt ihn, wie man ihn zur Einsicht bringen kann. Man sagt ihm, daß alle Lebewesen Fehler machen, um aus ihnen zu lernen. Man redet dann wieder mit ihm und sagt, daß man nicht ohne Spock gehen will, und daß das, was der Savant mit Spock machte, nicht dem eigenen Wesen entspräche.

• Spock:
Wenn man Spock zum ersten Mal sieht, spricht er einen sofort an. Danach redet man zweimal mit ihm und fragt ihn alles, was geht.

• Savant:
Jetzt wirft man die Tasche dem Savant zu, worauf dieser dann wütend fragt, was mit ihm passiere. Man antwortet, daß es an der Zeit sei, einen Realitätstest durchzuführen, und daß man ihn nicht zerstöre, sondern daß sein Egoismus ihn zerstöre.

6. Mission Museum Piece
Nachdem man die Bitte vom Admiral erhalten hat, fliegt man nach Nova Atar. Dort geht man in den Orbit und schaut Nova und Annex im Computer nach. Jetzt beamt man sich ins Museum. Man wird sofort vom Curator des Museums empfangen. Jetzt sieht man sich im Museum um. In der Zwischenzeit wird das Museum von Terroristen überfallen.

• Büro:
Im Büro nimmt man die Lanze von der Ritterrüstung, den Cognac auf dem Tisch, das Tablett, die große Flasche und den Zettel, der unter der Flasche liegt. Wenn man den Zettel anschaut, entdeckt man den Sicherheitscode für die Türen (Code VVSOP2123). Jetzt läßt man den Curator von Chekov und von Scotty untersuchen. Danach läßt man Scotty das Sicherheitspult dreimal untersuchen, worauf er die Raumpläne entdeckt. Jetzt läßt man Kirk das Pult des Curators benutzen und Chekov den Ritter unter die Tür schieben (benutze Chekov mit Ritter).

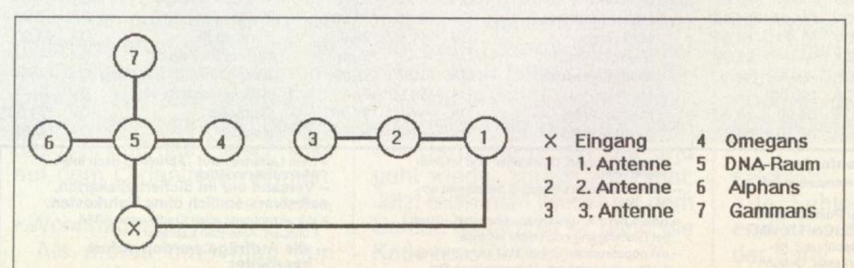
• Kanonenraum:
Zunächst läßt man Scotty die alte Laserkanone untersuchen, woraufhin er zwei Kapazitoren entdeckt. Dasselbe macht man mit dem vulkanischen Computer. Man entdeckt ein hitzeresistentes Kabel und ein Interface-Kabel.

Jetzt legt man beide Kapazitoren auf den Auroragenerator und lädt sie auf. Dies dauert etwa 30 Sekunden.

• Roboterraum:
Als erstes versucht man, den kaputten Roboter mit Hilfe eines Kapazitators zum Laufen zu bringen. Jetzt läßt man Scotty den Roboter untersuchen, woraufhin er etwas Draht entdeckt. Scotty untersucht auch das Transportgerät und den Dockring. Man erhält eine Stahlplatte und drei magnetische Klammern. Jetzt nimmt man den Kapazitator wieder aus dem alten Roboter.

• Kanonenraum:
Um einen Plan zu bekommen, versucht man, die Tür zum Funkraum zu öffnen, was aber wegen den Terroristen nicht geht. Jetzt redet man mit Scotty, der vorschlägt, aus den alten Teilen eine Kanone zu bauen. Nun legt man die Magnetklammern auf den Aurora-Generator und verbindet sie mit dem Draht. Danach legt man noch die Kapazitoren auf den Auroragenerator, da man eine passende Energiequelle braucht. Die Kanone ist jetzt fast fertigt, man verbindet sie nur noch mit dem klingonischen Kontrollpult (Interface-Kabel) und legt die Lanze als Geschoß rein. Jetzt läßt man Scotty das Kontrollpult benutzen. Nachdem die Tür zerstört wurde, nimmt man die Kapazitoren wieder zurück.

• Kristallraum:
In diesem Raum steht ein ehemaliger Generator. Um ihn zu reparieren, lädt man erstmal den kleinen Roboter mittels Kapazitator auf. Jetzt läßt man ihm durch Scotty den Befehl geben, die Klappe am Generator zu öffnen. Nun kann Scotty den Generator untersuchen. Da kein Sprit mehr vorhanden ist, füllt man den Cognac und den Inhalt der großen Flaschen in den Tank. Danach fügt man noch das Silbertablett als Katalysator hinzu. Zu guter Letzt legt man den Kapazitator auf das Tablett und läßt Scotty die Maschine anmachen. Nun muß man raus und wieder reingehen, und schon ist der Kapazitator aufgeladen. Jetzt nimmt man den Kapazitator, das Tablett und ein Stück vom Kristall und geht in den Funkraum.



• Funkraum:
Um das Funkgerät zu reparieren, muß man erstmal den Kristall und das Tablett einbauen. Jetzt hängt man noch den Kapazitator an, und

schon kann man funken. Als erstes sagt man, daß man Kapitän James T. Kirk von der Enterprise ist. Danach fragt man, wer überhaupt spricht. Es stellt sich heraus, daß die Terroristen Mitglieder der Onacan-Familie sind. Daraufhin sagt man, daß man noch nie etwas von dieser Familie gehört habe. Man wird gefragt, auf welcher Seite die Federation ist. Darauf antwortet man, daß die Federation auf keiner Seite ist. Jetzt sagt Kirk, daß er nicht wußte, daß noch andere Leute in die Quelque-Geschichte verwickelt sind. Er fragt, ob die Onacans ein legitimes Anrecht darauf hätten, und er sagt, daß die Serinasy auch ein Recht darauf habe. Jetzt sagt man den Terroristen, daß sie die Gefangenen freigeben sollten und daß die Federation eine Lösung der Probleme finden würde; dafür gibt man eine Garantie.

7. Mission Though this be madness

Nach dem kleinen Zwischenfall im Museum erhält man einen Auftrag; Stufe: planetarische Katastrophe. Man soll nach Atabis fliegen und dort ein Alien-Schiff vom Landen auf einem bewohnten Planeten abbringen. Zuerst fliegt man nach Atabis, wo man von einem klingonischen Schiff angerufen wird. Um seinen guten Willen zu demonstrieren, grüßt man den Kapitän des Schiffs zurück. Danach geht man auf einen Parallelkurs mit dem Alien-Schiff. Jetzt beamt man sich runter.

• Halle:

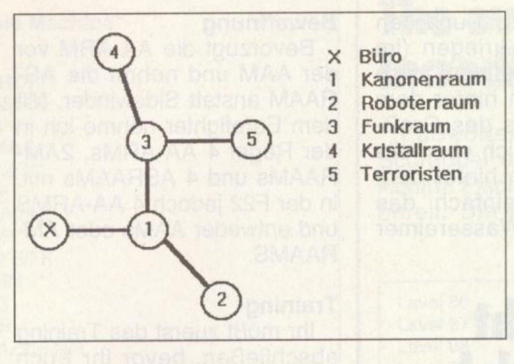
In der Halle gibt es eigentlich nicht viel zu tun. Man muß nur mit allen Leuten reden und möglichst viele Informationen sammeln.

• Spielzimmer:

Im diesem Raum läßt man Spock das Schachspiel zu Ende spielen. Daraufhin bekommt man einen Teddybär.

• Königssaal:

Den Bär aus dem Spielzimmer gibt man dem Jungen, der einem daraufhin die Spielklötze gibt. Jetzt benutzt man Uhura mit dem König, woraufhin man mit ihm reden kann. Man sagt, daß die früheren Vorfahren von Uhura die Könige von Timbuktu waren. Überzeugt von dem, was man gesagt hat, überläßt der König seinen Thron Uhura. Jetzt knipst man das Licht aus, daraufhin öffnet sich die Klappe über dem



Thron. Man untersucht sie und entdeckt eine Lampe und ein Stück Kabel.

• Pflanzenraum:

In diesem Raum muß man die Pflanzen wieder dazu bringen, Früchte zu tragen. Man nimmt das letzte linke Fach und untersucht es mit der Werkbank. Um den Behälter zu desinfizieren, schießt man mit dem roten Phaser auf ihn. Daraufhin wird der Behälter wieder mit Nährstoffen gefüllt. Da diese aber nicht ausreichen, gibt man noch die Spielklötze dazu; sie bestehen nämlich aus nährstoffreichem Material. Jetzt schießt man wieder auf den Behälter, um die Klötze zu lösen.

Den Behälter tut man jetzt wieder unter die Pflanze und geht zweimal aus dem Raum hinaus und wieder hinein. Jetzt trägt die Pflanze Früchte, welche man dann auch nimmt.

• Krankenstation:

In der Krankenstation redet man mit der Frau und fragt sie, wo das Problem ist. Sie sagt, daß sie die Pflanzen getötet hat und daß ihr Sohn deshalb nichts zu essen habe. Daraufhin sagt man ihr, daß die Pflanzen wieder lebten. Jetzt gibt man ihr die Früchte.

• Schlafsaal:

Im Schlafsaal redet man mit dem Jungen über seine Mutter. Danach fragt man ihn über die Früchte aus und sagt, daß man diese sehr gern sehen würde. Der Junge öffnet ein Geheimfach, und man nimmt ein paar von den Früchten. Als Belohnung gibt man dem Jungen jetzt die guten Früchte.

• Phays:

Als erstes läßt man McCoy die alte Frau erst einfach so untersuchen, danach benutzt man den Tricorder. Da jetzt die physische Lage der Frau bekannt ist, läßt man Spock eine Gedankenverbindung herstellen.

• Krankenstation:

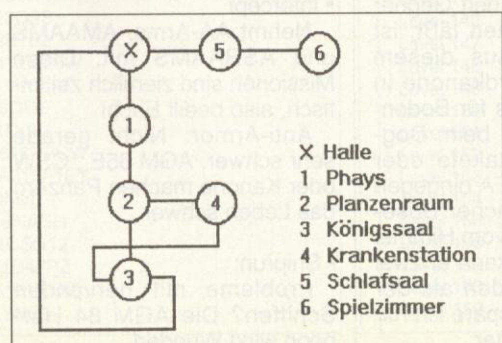
Zuerst läßt man die verfaulten Früchte vom Computer (rechts im Bild) untersuchen. Jetzt stellt man etwas Essen her (Automat links). Das Essen läßt man jetzt auch vom Computer untersuchen. Man wird gefragt, ob man es mit den verfaulten Früchten mischen will, darauf antwortet man natürlich mit "Ja". Jetzt stellt man wieder etwas Essen her und gibt es der Frau. Nun redet man mit ihr und gibt ihr auch noch das schlechte Essen.

• Spielzimmer:

Im Spielzimmer versucht man, Tuskin das gute Essen zu geben. Daraufhin kommt Moll rein und gibt ihm das schlechte Essen. Nachdem Tuskin eingeschlafen ist, betäubt man Rackaback mit dem grünen Phaser. Jetzt muß man nur noch mit Gormagon reden, der dann den Geheimgang in den Computerraum zeigt.

• Computerraum:

Da Phays einen Fehler hat, muß man diesen beheben. Man versucht, die Lampe in das schwarze Feld (rechts) einzubauen. Jetzt gibt man Klarr die Lampe, da er sich damit besser auskennt. Die Kappen, die man von Klarr bekommt, baut man jetzt in das Feld ein. Jetzt verbindet man sie mit dem Kabel. Klarr fragt, ob er zuerst reden darf. Dies gestattet man ihm. Wenn man dann an der Reihe ist, fragt man alles, was möglich ist. Dann fragt man Phays noch 3-mal über seine Schöpfer aus. Jetzt versucht man, durch das Tor zu gehen. Bevor man dies tun kann, muß man warten, bis Klarr seinem Assistenten eins übergebraten hat. Jetzt steht nichts mehr im Weg.



8. Mission... yet there is Method in it

Zuerst sagt man, daß man mit den anderen über die Tests reden wolle. Dies tut man dann auch. Danach spricht man wieder mit dem Wesen und sagt, daß man mit den Tests fortfahren wolle. Jetzt bekommt man die erste Frage gestellt.

1. Frage:
Wer durchsteht die größten Qualen, um neues Leben zu schaffen?

Nachdem man die Frage gestellt bekommen hat, redet man mit allen aus der Gruppe. Man läßt Uhura antworten.

2. Frage:
Wer kämpft am meisten mit dem Chaos des Lebens?

Um auf diese Frage zu antworten, redet man wieder mit allen und läßt Klarr antworten.

3. Frage:
Auf die dritte Frage kann man nicht antworten, da Spock, McCoy und Kirk alle etwas anderes gehört haben. Da Spock sagt, daß es keine Antwort gibt, läßt man ihn antworten.

4. Frage:
Wer von euch darf diesen Ort lebendig verlassen?

Man redet mit McCoy und sagt, daß man eine Alternative wolle. Jetzt läßt man Kirk antworten und sagt dem Brasscia, daß man eine Alternative will. Daraufhin sagt man, daß entweder beide oder keiner den Ort verläßt.

• Brasscia:

Nachdem Septhi den Vorschlag gemacht hat, mit ihm zu reden, folgt man diesem auch. Man nimmt die Disc im Namen der Federation an. Jetzt benutzt man die Disc mit Klarr, aber sagt, daß man sie nur zeigen will. Daraufhin gibt man Klarr seine Disc und läßt sie zerstören.

Und jetzt viel Spaß beim nichtvorhandenen Abspann.

Ambermoon

Christian Weigel aus Altenglan kann allen *Ambermoon*-Einsteigern mit Koordinaten unter die Arme greifen.

Koordinaten:

Newlake	348/352
Illien	376/277
Spannenberg	584/478
Burnville	530/594
Sp.berg Anleger	562/483
Burnvi. Anleger	522/541
Lichtung	174/679
Gnom-Mine	270/559
Dönners Mine	252/712
Hexenhaus	291/519
Oase	523/159
Das rote Auge Tarbos	444/399
Strudel	275/75
Haus der Banditen	627/412
Turm d. Alchemisten	521/328
Haus d. Großvaters	625/462
Orkhöhle	539/438
Sylphen-Höhle	538/466
Luminors Turm	515/656
Lebabs Turm	438/563
Windschrein	266/635
Höhle der Bestie	222/541
Gemstone	319/759

Wie gut die einzelnen Charakter sind, muß jeder für sich entscheiden, aber meiner Meinung nach ist die beste Kombination:

Hier noch einige Erläuterung dazu, wo man die einzelnen Charaktere findet:

Name	Aufenthaltsort	Klasse
Egil	Haus der Trainer in Spannenberg	Krieger
Nelvin	Turm des Alchemisten	Magier
Selena	Orkhöhle	Dieb
Sabine	Luminors Turm (Keller)	Heiler
Valdyn	Luminors Turm (3.Stock)	Ranger
Leonaria	Gasthof in Illien	Alchemist
Targor	Gasthof in der Gnom-Mine	Mystiker

1. Startcharakter
2. Egil: für die Kämpfe
3. Nelvin: mit seinen Kampfzaubern
4. Selena: um Schlösser und Türen zu knacken
5. Sabine: um Verwundungen und Krankheiten zu heilen
6. Leonaria: die schon zu Anfang eine ziemlich hohe Stufe besitzt und viel nützlichen Zauber beherrscht.

Zu Anfang sollte man gleich nach Spannenberg in das Haus der Trainer gehen, um Egil aufzusammeln, damit erleichtert man sich den Anfang ungemein. Um Nelvin zu bekommen, sollte man dann zum Turm des Alchemisten aufbrechen; das Wort für den Rätselmund heißt "ANTONIUS".An die Orks sollte man sich erst später wenden, das Wort für den Rätselmund heißt "OKNARD".Man sollte schon zu Anfang (mit sovielen Dietrichen wie möglich bewaffnet) in das Haus der Banditen gehen und die Truhen ausräumen, um den Feuerbrand und den Sonnenhelm zu kriegen (im ersten Stock befindet sich ein Geheimraum hinter dem Kamin). Im Haus des Großvaters befindet sich ebenfalls ein Geheimraum hinter dem linken Kamin, einfach das Feuer mit dem Wassereimer löschen.

Bitte recht freundlich!

Immer mehr Spiele werden mit Screen-Grabber ausgeliefert. Auch mit D.I.D.s *T.F.X.* kann man Bilder von seinen schönsten Flugmanövern machen. Einfach die Tasten "Control + Zifferntaste 4" gleichzeitig drücken. Der jeweilige Bildschirminhalt wird als LBM-File im *T.F.X*-Verzeichnis abgelegt. Die Fotos hat Helmut Richter aus Nürnberg geschossen.

T.F.X.

Hier ein paar kleine Flugtips für angehende UNO-Piloten von J.C. Post aus Schnaittach.

Realismus

Bei den Realitätseinstellungen würde ich entweder den Modus "Realistisch" mit reduzierten G-Effekten oder aber "Militärisch" mit ausgeschalteten G-Effekten vorschlagen. Wenn Ihr "Militärisch" mit normalen G-Effekten fliegt, habt Ihr schon beim Antippen des Joysticks einen Blackout. Berücksichtigt dabei aber auch die Empfehlung des Programms!

Flugzeuge

Das beste Flugzeug ist meiner Meinung nach der Euro-Fighter. Er hat die stärkste Bewaffnung und ist am wendigsten.

Die F22 ist zwar schneller, aber wenn man einen Gegner hinter sich kommen läßt, ist man verloren. Aus diesem Grund ist die Bordkanone in der F22 höchstens für Bodenangriffe geeignet, beim Dogfight heißt es "Rakete oder Pleite". Mit dem EFA hingegen läßt sich gar mancher Bösewicht per Kanone vom Himmel holen, außerdem kann er zwei Raketen mehr laden als der F22. Zum F117A spare ich mir jeglichen Kommentar.

Bewaffnung

Bevorzugt die AA-ARM vor der AAM und nehmt die ASRAAM anstatt Sidewinder. Mit dem Eurofighter nehme ich in der Regel 4 AA-ARMs, 2AMRAAMs und 4 ASRAAMs mit, in der F22 jedoch 4 AA-ARMS und entweder AAMs oder AMRAAMS.

Training

Ihr müßt zuerst das Training abschließen, bevor Ihr Euch mit Tour of Duty und Flashpoints befassen könnt. Glücklicherweise sind diese Einsätze nicht sehr schwer, und sterben könnt Ihr auch nicht. Hütet Euch dennoch vor unnötigen Ejects! Wenn Ihr ein Flugzeug unnötig verbratet, droht Euch das Kriegsgericht! Der Autopilot erkennt Berge nicht als Hindernisse an!!

Die Einsatzprofile

• Bombardieren
Im Zielanflug steigt auf 6000 ft und macht die GBUs scharf. Setzt in zwei Meilen Entfernung vom Ziel zum Sturzflug an. Wenn Ihr das Ziel genau im Fadenkreuz habt, benutzt die LTD: Drückt Y Y F1. Wenn Ihr das Ziel richtig eingerichtet habt, laßt Eure Knallfrösche los. Sollte das Ziel danach noch nicht zestört sein, drückt ALT L für eine Automatik-Landung, wobei Ihr aufgetankt und neu bewaffnet werdet und wiederholt das Ganze, bis das Ziel zestört ist.

• Auftanken
Das Auftanken in der Luft ist keine große Sache, haltet Euch hier genau an das Handbuch.

• Lufthoheit
Ladet euch mit AA-ARMS voll, und los gehts. Benutzt auch Eure Kanone fleißig!

• Close Air Support
Nehmt AGM65E mit und wenn das nicht reicht, benutzt die Kanone (an dieser Stelle wünsche ich mir immer eine 30-mm-Avenger).

• Intercept
Nehmt AA-Arms, AMAAMS und ASRAAMS mit. Diese Missionen sind ziemlich zeitkritisch, also beeilt Euch!

Anti-Armor: Nicht gerade sehr schwer. AGM 65E , CSW oder Kanone machen Panzern das Leben schwer.

• Shiprun:
Probleme mit nervenden Schiffen? Die AGM 84 Harpoon wirkt Wunder! Manche größeren Schiffe brauchen jedoch etwas mehr als ein oder zwei davon.

• Sam Supression
AGM 122A oder AGM 88. Vergeßt nicht, auf Stealth-Mode zu schalten!

• Anti Runway
Nein, nicht nur die Durandal ist geeignet, auch mit der AGM109 lassen sich befriedigende Ergebnisse erzielen.

• Dogfight
Wenn Ihr eine F117 fliegt, werdet Ihr kaum in Dogfights verwickelt, "But If You DO, You're Dead Meat!".

Mit der F22 ist es das Wichtigste, den Gegner nicht hinter sich kommen zu lassen, benutzt also Eure Raketen früh. Mit der Kanone habt Ihr höchstens gegen die MiG 21 eine Chance. Mit dem EuroFighter sieht die Sache schon ganz anders aus. Hier benutzt Ihr Eure Raketen, wenn Ihr es eilig habt, zum Ziel zu kommen, wenn der Treibstoff knapp ist, oder wenn Ihr einen Haufen Gegner am Hals habt. Wenn nur einzelne Flugzeuge anstehen, laßt die Kanone sprechen. Auf jeden Fall könnt Ihr immer mit dem EFA hinter den Banditen kommen.

Ein beliebter Trick ist es auch, den Gegner auszubremsen. Wenn er dicht hinter Euch sitzt, dann stellt die Triebwerke auf 60% und haut die Airbrakes rein. Wenn alles klappt, braust der Bogey geradewegs an Euch vorbei, und dann liegt es an Euch, ihn runterzuholen. Auf jeden Fall ist der Trick gut genug, um den Gegner so nah auflaufen zu lassen, daß er keine Raketen mehr schießen kann. Wenn es jedoch eine MiG 29 ist, habt Ihr verloren, da sie eine 30-mm-Kanone hat. Wenn eine IR-Rakete auf Euch gelockt ist, dann fliegt am besten genau auf sie zu. Im günstigsten Fall verliert sie die Erfassung, ohne daß Ihr "Flaren" müßt.

Bei Radarraketen kommt Ihr meistens ums "Chaffen" nicht herum, es wirkt aber manchmal Wunder, davor den Stealth-Modus einzuschalten. Ansonsten hilft auch der ECM, den Ihr danach wieder ausschalten solltet. Dabei kurvt wie wild herum, haltet Euch vielleicht an die Anweisungen des Bordcomputers ("They are all over you, do something, break right").

The even more Incredible Machine

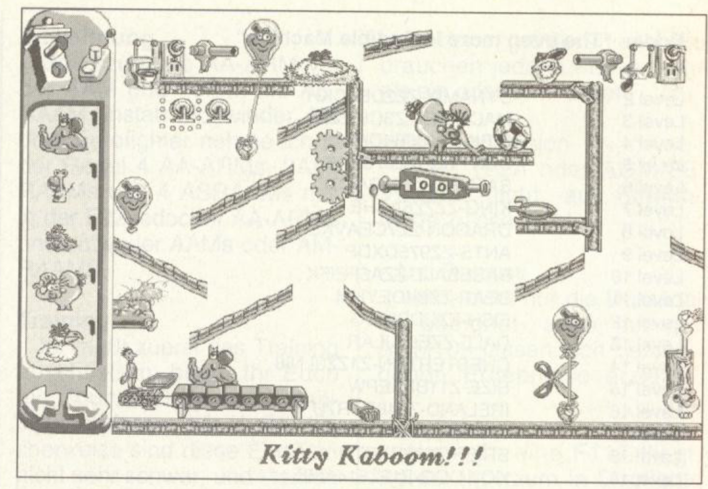
Paßwörter für alle Hobby-Schrauber und Tüftelfixe hält Achim Fischer aus Rodgau bereit. Die etwas seltsamen Zahlen-Buchstaben-Kombinationen sind Verschlüsselungen für die erreichte Punktzahl und sollten nicht weiter stören.

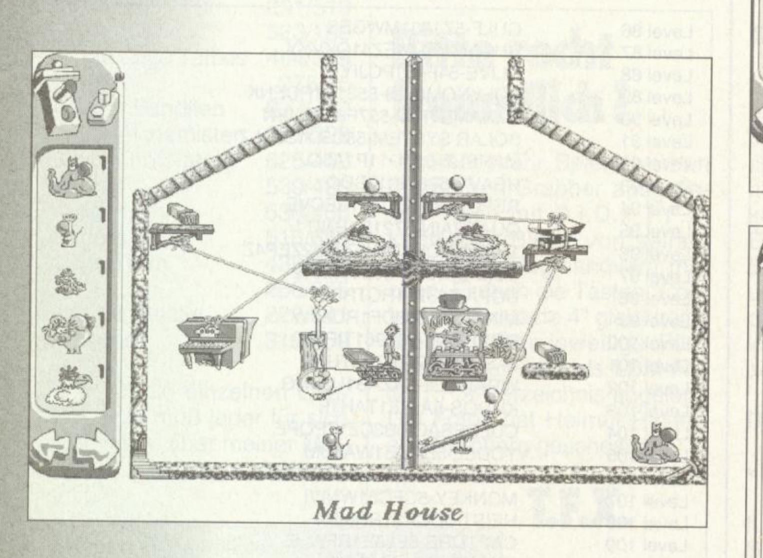
Codes "The even more Incredible Machine"

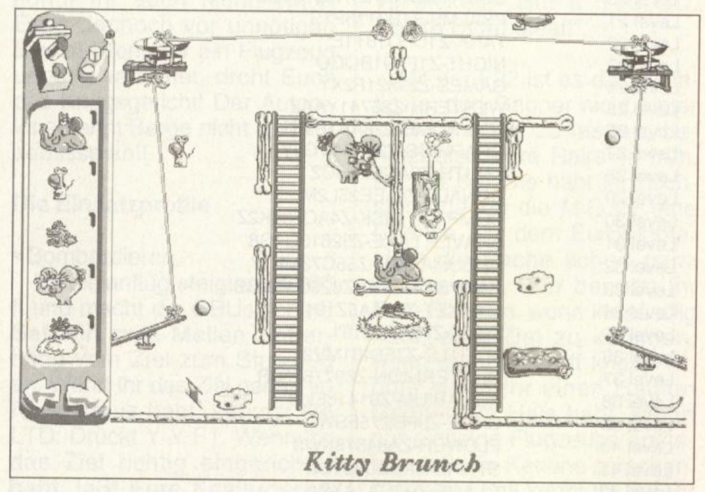
Level	Code
Level 2	DYNAMIX-ZZ2DB4CKH
Level 3	MACHINE-ZZ3C855ZC
Level 4	DISK-ZZ4866KD6
Level 5	SHUTTLE-ZZ5758I16
Level 6	SATURN-ZZ6A2AZQC
Level 7	KING-ZZ7Z6ABHE
Level 8	DRAGON-ZZ7CEAVKE
Level 9	ANTS-ZZ975DXDP
Level 10	BASEBALL-ZZA6FEIFK
Level 11	BEAR-ZZB4DEYHM
Level 12	FISH-ZZCDBIVDG
Level 13	DALE-ZZE6BJLAR
Level 14	CHESTERTON-Z1ZZ3LNI8
Level 15	SIZE-Z11BFSEPW
Level 16	IRELAND-Z146DTR7U
Level 17	WORD-Z163111SPU
Level 18	BRIEF-Z172BXBTH
Level 19	HOT DOG-Z19Z814AMK
Level 20	COUNTDOWN-Z1A8615US2
Level 21	PSALMS-Z1B7116P1S
Level 22	TANK-Z1CFC18T1E
Level 23	NIGHT-Z1FA91BQGU
Level 24	GAMES-Z23621F2XY
Level 25	WESTERN-Z25741YAAZ
Level 26	LOG HOME-Z28AB1PTCI
Level 27	GRAPHICS-Z2E1F1VGJY
Level 28	KNUTH-Z3ACE2N5CZ
Level 29	DONALD-Z41EE25L2M
Level 30	COMPACT DISK-Z4AC636K2Z
Level 31	SHAVER LAKE-Z52613G1G8
Level 32	RHEUMATISM-Z55C73MK17
Level 33	HARPSICHORD-Z626D44DGB
Level 34	MARKET-Z76AA5Z191
Level 35	DESK-Z76AA5Z191
Level 36	MYRTLE-Z7F5461MV2
Level 37	QUATERNION-Z89776253R
Level 38	AQUARIUM-Z91416EIJ9
Level 39	SHOE-Z9FBE75FSW
Level 40	FLOWER-ZA84878KW8
Level 41	STORE-ZAEZC86TLQ
Level 42	CLARE-ZB7CA7AXPA
Level 43	KERRY-ZC6A98KELG
Level 44	FLANCE-ZD1AZ8G32G
Level 45	SEASON-ZD7918WN45
Level 46	TRIBOLOGY-ZE5E6AHTVZ
Level 47	ABRASIVE-ZF83DA4D9R
Level 48	DEFORMATION-1ZFF9AQNFD
Level 49	ELASTIC-114B4B4G4G
Level 50	ADHESION-12ZDZBBLGK
Level 51	SPECTRA-1481ZEJYVA
Level 52	INDUCTION-15A8CEIAVE
Level 53	POLARIZATION-16A2FGACJV
Level 54	OVERJOY-1822FHAK22
Level 55	DISCURSIVE-196FEHFR28
Level 56	CROSS-1A424IBVFU
Level 57	CHOCOLATE-1BA1AIFP8Y
Level 58	PLATO-1C852JASTZ
Level 59	WELLSPRING-1E355LGC7Q
Level 60	HYDROPLANE-1F134LRKJ&
Level 61	PALM-215FAMKLFZ
Level 62	SOMBRERO-22BDDPFACB
Level 63	JOIST-24556P5YWK
Level 64	ASTRONAUT-25539QIFKK
Level 65	MARIONETTE-264Z6Q8VPI
Level 66	OSMIUM-27619SSTD9
Level 67	ASSURANCE-28C88STQNQ
Level 68	CALCULATOR-2A584QXTV6
Level 69	SUPERIOR-2B9Z7X3V12
Level 70	PHILHARMONIC-2D872VDI82
Level 71	ANGULAR-2F32ZUWI46
Level 72	ZIPPER-3Z7BA123Q9S
Level 73	UMPIRE-3278913ET62
Level 74	RECOVER-338Z41ZEZSW
Level 75	SHADOW-34E3C11MKAC
Level 76	IONIZE-362FA146QRE
Level 77	QUAKE-39BA816TY9U
Level 78	OCTOBER-39DZ616PPCW
Level 79	BILATERAL-3BDA315F1ET
Level 80	LYRIC-3E4311D4MLL
Level 81	NEEDLE-41FC119NASG
Level 82	THEORY-43EA41CSG12
Level 83	LOBSTER-459161D47PZ
Level 84	SAMURAI-46F2D1EVKDB
Level 85	SPLICE-4B6351L7NB1
Level 86	GULF-5Z1831MWGES
Level 87	RHOMBUS-54EZ41QKVYY
Level 88	OLIVE-54F461PCJIY
Level 89	POLYNOMIALS-5531E1RCENK
Level 90	PARAMETRIC-557F91PGJSN
Level 91	SOLAR SYSTEM-55C5D1SJDLZ
Level 92	MARBLE-55FD11P1A3Q
Level 93	HEAVY-566Z81KIBDQ
Level 94	REPUBLIC-56CZ41RECVE
Level 95	QUATRAIN-5721D1RNIT1
Level 96	TYRANNOSAUR-578E42ZEP4Z
Level 97	SULFURIC-57C951VM812
Level 98	DOPA-583751RCTR5
Level 99	MINARET-588DF1RU3YW
Level 100	DOVETAIL-58F961TIF26
Level 101	JASMINE-597821QTUNE
Level 102	WRANGLE-5AZAB1UJPHG
Level 103	KUDOS-5A9751TAH1E
Level 104	CULDESAC-5B3CZ1TPQPE
Level 105	YODEL-5BACE1WANJM
Level 106	XYLOPHONE-5C44223INAA
Level 107	MONKEY-5CFC81WNIVI
Level 108	HEIST-5DCA31RHMN4
Level 109	CAPTURE-5E98E1RFWHE
Level 110	PURSE-5F88424B27E
Level 111	HOBBY-6Z3991UZ1VF
Level 112	DEIFY-6154B1SM27Z
Level 113	MERGANSER-624DE2ZNQ6C
Level 114	SEAL-635AE1W2SLK
Level 115	CONTRAPTION-6484F21ZHZC
Level 116	FLAX-65F171VVLC1
Level 117	PRIMORDIAL-6721F269YRN
Level 118	RAVE-685ZZ26GU32
Level 119	HYACINTH-69AC5256SDZ
Level 120	SPIDER-6B2Z829GYCY
Level 121	YAMMER-6C8B728TZTV
Level 122	NERVE-6DC4Z291IC8
Level 123	GRATE-6F1FB268J82
Level 124	EMULSION-7Z7A92BLYUB
Level 125	INPUT-718882CD3W4
Level 126	PARADISE-734CC2C7JPE
Level 127	SAMURAI-749952CEZBF
Level 128	CHAOS-765B826Z7IZ
Level 129	BRAWL-776Z729VT4F
Level 130	ASIDE-78D182DSJUZ
Level 131	AXIS-7A6442GQK4W
Level 132	OFFBEAT-7C2ZD2FAWZV
Level 133	QUIP-7D8AB2NWTF3
Level 134	NEWMAN-7F2372N6D58
Level 135	SLOPE-81ZEF2Q5Z5Z
Level 136	TENON-82C252YRN4N
Level 137	CROSSCUT-848BF2YLDBA
Level 138	NORM-865FZ2UEQFQ
Level 139	HOUSE-8821Z2UGZZW
Level 140	MACARONI-897652K2Z6P
Level 141	TALON-8B3D72SZUIR
Level 142	BEAK-8CEFE2IDH2W
Level 143	BIRETTA-8EFAC2SSXCZ
Level 144	FREQUENT-91Z562U7XXZ
Level 145	STREAM-9296939TSA5
Level 146	UMIAK-948Z934WSGJ
Level 147	HIATUS-96D3A2T2RJ2
Level 148	CREEK-9915C3Z9T9A
Level 149	CROQUET-9B75136LPWY
Level 150	ACID-9D7F22UWY9Y
Level 151	BABY-9F4522S5RQI
Level 152	SEAN-A132Z357AQS
Level 153	QUALM-A2D863DA7DK
Level 154	THIAMINE-A51Z73DT7UJ
Level 155	TURN-A72783QKBPA
Level 156	KANGAROO-ABCF23CR8B6
Level 157	CONTENT-AFB7A3ILURA
Level 158	BELLOC-B3BD73E8ABN
Level 159	PASSWORD-B7CB13QF1G8

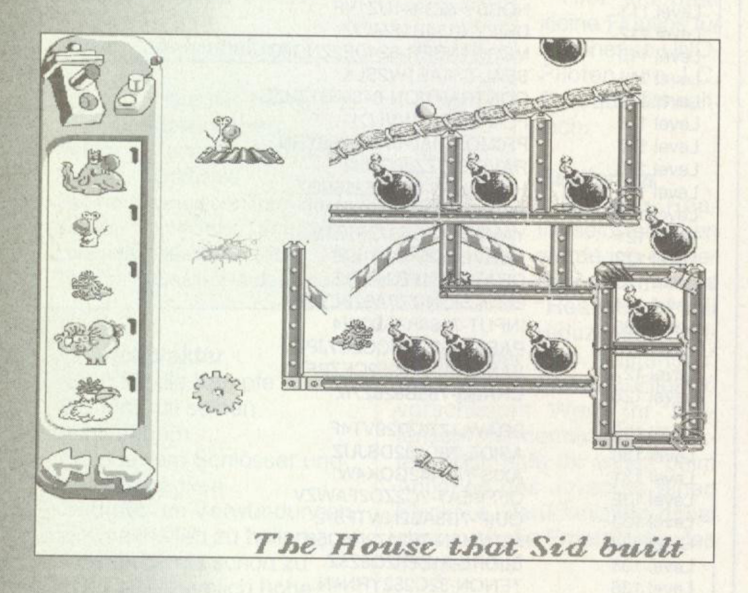
Incredible Toons

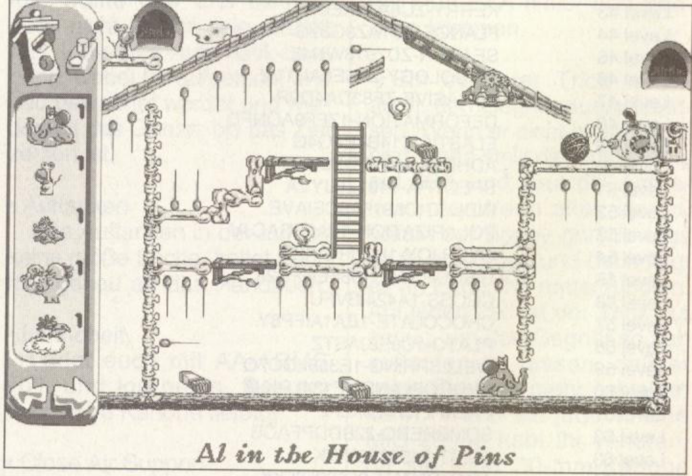
Norbert Kahlig aus Wien hat freundlicherweise die letzten sieben Levels von Dynamix Mäusedrama für uns gelöst und gleich als Screen Dumps festgehalten. Übrigens, wenn Ihr alle offiziellen Rätsel des Spiels löst, gibt's ein neues Paßwort. Wenn Ihr "WIND" unter "Secret Password" eingebt, dürft Ihr weitere Bonus-Puzzles lösen.

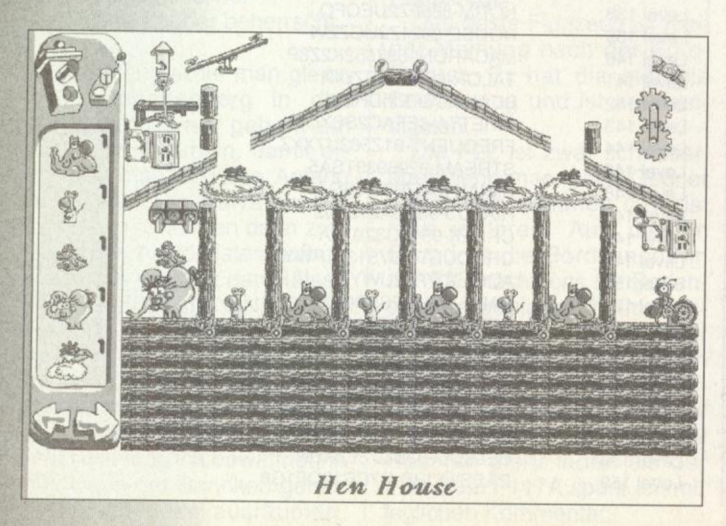

Kitty Kaboom!!!

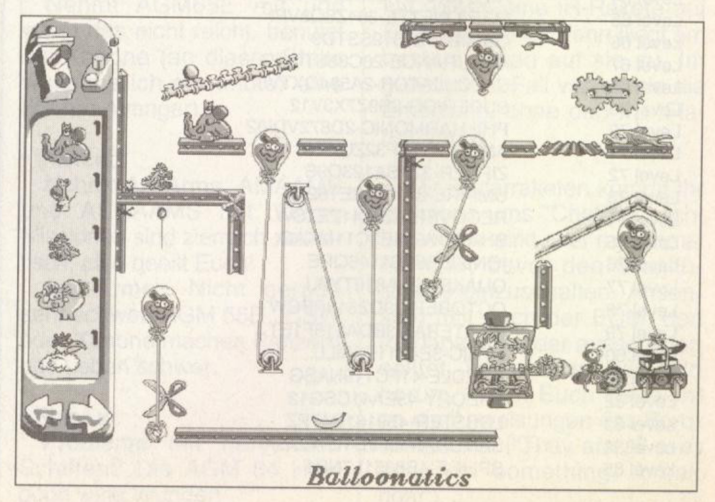

Mad House


Kitty Brunch


The House that Sid built


Al in the House of Pins


Hen House


Balloonatics

Alone in the Dark 2

Alex "Warhammer" Langemann aus München schreckt vor nichts zurück und hat in Infogrames *Alone in the Dark 2* alle Geister eigenhändig ausgetrieben.

Part 1: Der Garten

Gleich zu Beginn des Spiels sollte man zunächst einmal den Torwächter ausschalten, sobald dieser wieder zu sich gekommen ist. Wenn dies erledigt ist, nimmt man die herumliegende Waffe und die Flasche, welche man sofort lädt, bzw. austrinkt. Als nächstes geht man in Richtung des Hauses, wo man die Steinskulptur zur Seite schiebt, um weiterzukommen. Der ankommende Gegner sollte mit der Waffe kein Problem darstellen. Nachdem man diesen besiegt hat, nimmt man das Foto, geht dann weiter geradeaus, bis man zu einer Abzweigung nach rechts kommt, die es einzuschlagen gilt. Noch einen Gegner beseitigt, kann man eine weitere Flasche und die Munition aufnehmen. Danach nimmt man das Seil, das am Rande einer Spielkarte auf dem Boden liegt. Nach dieser kleinen Abzweigung, geht man wieder zurück zum Hauptweg, dem man weiter geradeaus folgt. Ein weiterer Gegner, man geht nach oben, darauf nach rechts, einen weiteren Gegner besiegen und so weit gehen, bis der Weg aufhört, wo man die Munition nimmt und zur Wegkreuzung zurückgeht.

Man geht jetzt nach unten, tötet das nächste Ungeheuer, nimmt das Buch und folgt dem Weg so lange, bis man einen Haken findet, den man selbstverständlich aufnimmt und zusammen mit dem Seil benutzt. Hat man es so weit geschafft, geht es folgenderweise weiter: Man tritt auf das Karo, geht in die Höhle, wo es einen Geist auszuschalten gilt, verschiebt die Truhe, nimmt die zum Vorschein gekommene Karte. Leider erscheint ein weiterer Geist, desen Ende nun gekommen ist. Man legt die Karte von eben nun in den Altar und schnappt sich den Säbel. An der nun zugänglichen Leiter klettert man zurück nach oben, wo man zur Wegkreuzung zurückkehrt. Man begibt sich nun nach oben, dann nach links und so schnell wie nur irgendmöglich ein weiteres Mal nach links, um keinen unnötigen Ärger zu bekommen. Die Lianen am Ende des Weges sollten mit dem neuen Säbel kein Problem darstellen. In der Ecke wartet ein weiterer Geist und nach dem Tod desselben das Tagebuch.

Man benutzt jetzt ein weiteres Mal das Seil zusammen mit dem Haken, wobei man darauf achten sollte, daß man mit dem Gesicht zur Tür gewendet steht. Unten angekommen, nimmt man das vereinsamte Geldstück vom Steinboden, benutzt die Kurbel, um die Brücke herabzulassen und nimmt sich die Tüte. Ein Stückchen weiter liegt ein Leichnam, unter dem, nachdem man ihn angeschubst hat, eine Zeitung zum Vorschein kommt, welche man benutzt. Nun nimmt man den Pfeifenreiniger und benutzt an der Tür ein weiteres Mal die Zeitung und darauf den Pfeifenreiniger. Man ist jetzt im Besitz des Schlüssels und betritt damit den nächsten Raum. Den Gangster an der Klippe kann man einfacherweise die Klippe runterstoßen oder ihn mit der aufgeblasenen Tüte erschrecken. Man nimmt sich die Waffe, benutzt an der rechten Seite der Uhr die Kurbel und folgt dem damit freigelegten Geheimgang, wo man ein Buch und neue Munition findet. Damit gewappnet, begibt man sich in den Aufzug ins Haus.

Part 2: Das Haus

Zunächst tötet man den Musiker, schnappt sich den Piratenhaken und geht ein Stockwerk nach oben. Hier angelangt, nimmt man das Waschbrett, das neben dem Eimer steht und geht durch die obere Tür, hinter der man den Gangster beseitigt und noch ein Päckchen Munition aufnimmt. Mit dem Waschbrett von eben dreht man die "Zielscheiben" solange, bis alle dasselbe Symbol aufzeigen, nämlich ein Karo. Durch die nun geöffnete Tür kann man in den Weinkeller hinabsteigen, nachdem man den Gangster getötet hat. Beim Durchsuchen des Kellers findet man ein paar Bücher, eine Flasche und eine Portion Whiskey, welche man mitnehmen sollte. Hier unten wirft den Coin von oben in den

Automaten, wodurch man zwei "Tokens" erhält. Man verläßt nun diesen Raum und begibt sich in den Vorraum, wo man als erstes einen Typen in Unterwäsche besiegen muß, wodurch man einen Sack erhält, in dem man ein Weihnachtsmannkostüm findet, das man sich sofort überziehen sollte.

Anschließend geht es nach oben. Da man ja das Kostüm anhat, ruft der Koch nicht um Hilfe. Weiter den Gang lang, trifft man einige Gegner, die jedoch kein Problem darstellen sollten. Weiter geht es folgendermaßen: Vom Treppenaufgang aus begibt man sich nach rechts, dann nach links, wieder nach rechts und ein weiteres Mal nach rechts. In der Küche angelangt, nimmt man sich die Pfanne, den Wein und das Gift. Das Essen sollte man direkt vor Ort verzehren. Das Gift benutzt man mit dem Wein, wodurch man vergifteten Wein erhält (logisch, ne?). Vom Weihnachtsbaum nimmt man sich die Billardkugel und bei der Statue auf der Seite bedient man sich der Krone. Wieder zurück in der Küche, geht man durch die zweite Tür in die große Halle und legt dort den ungesunden Wein vor die Doppeltür. Einen Moment später öffnet sich die Tür und man kann hindurchschreiten. Hier wirft man die beiden Tokens aus dem Keller in die Maschine, worauf sich die hintere Tür öffnen sollte. Durch diese Türe gelangt man ins Schlafzimmer, wo man die Waffe und die kugelsichere Weste mitnimmt.

Zurück in der Halle begibt man sich nach oben, wo man alle Gegner beseitigt und durch die nächste Tür geht. Von den folgenden Türen benutzt man die erste von links, tötet den Mann und schnappt sich das Schwert. Weiter hinten am Billardtisch findet man einen Revolver, den man natürlich nicht verschmähen sollte. Im Regal bei den Statuen nimmt man das Buch und das alte Pergamentstück. Die Billardkugel vom Christbaum legt man in die Mitte der großen Maschine in der Mitte des Raumes. Die Krone, die man erst vorhin organisiert hat, setzt man auf die Büste der Königin. Im nächsten Raum muß man zunächst die garstigen Schwerthände beseitigen, worauf man ein weiteres Pergament nehmen und benutzen kann. Im angrenzenden Raum, in den man durch die zweite Tür gelangt, liegt ein Talisman auf dem Boden, welchen man sofort aufhebt (Falls besagter Talisman nicht hier herumliegen sollte, muß man entweder die Krone auf dem Altar benutzen oder die Prozedur im Billardraum wiederholen). Nachdem man den Talisman in seinen Besitz gebracht hat, nimmt man die Nachricht und trinkt die Flasche aus.

Im nächsten Raum öffnet man die Kiste, nimmt sich die Waffe aus dieser und lädt sie (die Waffe, nicht die Truhe !!). Weiter im Spiel gilt es nun zunächst, einen "Ninja" und einen Standardgegner zu eliminieren, worauf man einen Schlüssel und eine Granate findet. Auf dem Boden liegt eine Dublone und einen Raum weiter oben findet man ein "Jack in the Box", womit man die Dublone benutzt. Ist dies geschehen, nimmt man das Pompoon und geht durch die letzte der Türen, hinter der man den Clown findet. Nachdem man abgespeichert hat, kann man durch die obere Türe gehen: Sobald man die Schlangen gesehen hat, geht man zurück, wirft den Pompoon in die Tür, dem der Clown folgt. Wartet man nun einige Spielzyklen, kann man den Raum gefahrlos betreten und durch eine Öffnung in der Wand nach unten klettern. Sollten einen dann noch einige Gegner stören, einfach die Granate benutzen. Wieder im Billardraum, benutzt man den Schlüssel mit der Tür. Als nächstes den Piratenhaken mit dem Gitter verwenden, den Raum wieder verlassen und in die Halle nach unten gehen, wo man von Elizabeth gefangen genommen wird.

Part 3: Das Mädchen

Man steuert nun nicht mehr den Helden, sondern das Mädchen. Gleich zu Beginn muß man die Planken zur Seite schieben, um in den dahinterliegenden Raum zu gelangen. Hier angelangt, nimmt man sich den Kornsack, das Sandwich und den Pfefferstreuer mit. Das Korn aus dem Streuer gibt man dem Papagei zu kauen und rennt durch die nächste Tür sofort nach oben. Im nächsten Screen findet man eine kleine Nische, in der man sich so lange verstecken muß, bis der ankommende Pirat vorübergelaufen ist. Ist er vorbeigelaufen, rennt man zurück zur zweiten Leiter und klettert dort hinauf. Über eine weitere Leiter gelangt man auf das Hauptdeck, wo man etwas weiter wieder nach unten geht, um die dort befindlichen Fässer als Deckung zu benutzen. Ist man an der zweiten Luke angekommen, nimmt man sich den Anzünder und klettert die geöffnete Luke hinunter. Im Raum des Kapitäns öffnet man die Truhe und schnappt sich die Kanone. Im Buchregal findet man zudem noch eine Vase und neben dem Bett steht ein Wanderstock. Benutzt man die Kanone, steht sie vor der Tür. Nimmt man den Pfefferstreuer in die Hand und geht auf die Kanone zu, ist sie geladen (man sollte nun abspeichern). Die Vase wirft man gegen die Tür, sie öffnet sich, und ein Pirat kommt zum Vorschein.

Benutzt man nun den Anzünder und geht auf die Kanone nochmals zu, zündet diese und der Pirat reicht einem freundlicherweise seinen Löffel. Auf dem Korridor hinter der Tür nimmt man die Glocke auf und geht wieder zurück zu der Tür, aus der man gerade gekommen ist. Man nimmt sich hier die Hahnenkralle und benutzt die Glocke neben dem Möbelstück bei den Fenstern. Sobald sich der Schrank öffnet, flitzt man hinein und erhält so einen Schlüssel. Zurück im Haus benutzt man den Schlüssel mit dem Kabinet, das in dem Raum steht, der an den Raum mit dem Christbaum angrenzt (!?!?). Auf diese Weise erhält man eine Eisbox und etwas Molasse. In der Halle etwas später folgt einem ein Gegner, den man los wird, indem man in der Türöffnung zur Küche entweder die Eisbox oder die Molasse ablegt und dann ein Stückchen zurückgeht. Nun geht man nach oben und erledigt den Typen entweder mit der Eisbox oder der Molasse (eben mit dem, was man noch in der Tasche hat). Im Billardraum geht man durch die Geheimtür in die Zelle, welche man durchquert, um in dem Raum dahinter den Wanderstock des Kapitäns auf dem Schreibtisch neben der Zellentür zu benutzen. So erhält man einen weiteren Schlüssel und ein bißchen was zu lesen. Nun geht man in den Altarraum und legt den Wanderstock auf den Altar, worauf man sich in der Halle wiederfindet (man sollte vielleicht mal wieder abspeichern). In der Küche kommt zur Abwechslung wieder einmal ein Gegner, vor dem man davonläuft, bis dieser auf die Nase fällt. Dann mit der Glocke den Speiselift holen und sich von den Köchen gefangennehmen lassen !!!

Part 4: The Jolly Roger

In diesem letzten Teil des Abenteuers steuert man die Arme des Helden. Irgendwo im ersten Raum liegt der Schlüssel für die Tür herum, den man sich nimmt, um den Raum zu verlassen. Den ersten Piraten tötet man, um sich seines Säbels bedienen zu können. Durch die große Tür kann man auch diese Zelle verlassen. Den Piraten im Zimmer mit dem Papageien töten und sich die Waffe und Flasche nehmen. Im Korridor dahinter tötet man einen weiteren Gegner mit der Waffe und nimmt die Knarre und den Rest mit. Weiter geht es durch die Tür im Heizraum. Danach gilt es erstmal, wieder zwei Gegner zu töten und sich danach den Poke, die Zange und den Schlüssel schnappen. Im Korridor öffnet man dann die Tür mit dem Schlüssel, um so in die Waffenkammer zu gelangen. Dort entledigt man sich des Ungeziefers und nimmt das Faß sowie das Buch. Weiter gehts die Leiter rauf, in den Raum mit der Kanone, deren Drahtseil man mit der Zange durchzwickt. Die Kurbel der Kanone mit der "Push"-Option drehen und dann weiter in den gegenüberliegenden Raum, wo man das Faß abstellt, ohne die Piraten aufzuwecken. Nun benutzt man den Docht mit dem hinteren Teil der Kanone und zündet ihn mit dem Poke an. Im gegenüberliegenden Raum nimmt man sich den Goldsack und die Flasche. Ersteren benutzt man mit einer der beiden Türen und tötet die auftauchenden Köche. Man geht nun weiter in den Raum mit dem großen Koch, wo man eine Karte aus Metall erhält. Wieder auf dem Korridor: Die Karte benutzt man mit der Tür, die der Küche gegenüberliegt. Darauf wird man von Elizabeth gefangengenommen. Wieder im Spiel, benutzt man den verwandelten Wanderstock, um zum Altar zu gehen. Mit der Hahnenkralle tötet man Elizabeth und verläßt den Raum, um auf das Hauptdeck zu klettern, wo man möglichst alle Piraten tötet. Man nimmt nun den Piratenhaken vom Musiker und klettert den Zentralmast nach oben, wo man den Haken mit dem Seil benutzt, um hinüber zu schwingen. Drüben tötet man den Ninja und nimmt sich sein Schwert. Man springt hinunter und geht auf den Zentralmasten zu, wobei man nach Möglichkeit den einäugigen Jack meidet. Man benutzt die Zange und geht zu dem Mädchen. Geht nun zur Kanone, die auf den Mast gerichtet ist, löscht die Flamme und

benutzt Kapitäns Nichols Schwert, um den finalen Kampf gegen "ONE EYE JACK" zu bestehen



Gabriel Knight

Von Christian Giegerich aus Aschaffenburg stammt die Komplettlösung zu Sierras neuestem Gruseladventure. It's Voodoo-Time!

Der erste Tag

Gabriel nimmt sich die Zeitung und blättert sie durch. Lupe und Pinzette werden vom Schreibtisch stibitzt und vom Bücherregal links oben eine Lektüre von Heinz Ritter durchgelesen. Die Leselust packt unseren Schriftsteller: Rechts oben im Regal findet man noch ein interessantes Buch über Schlangen, und im Regal links von der Tür ein Deutsch-Englisch-Wörterbuch. Aus der Kasse schnappt sich Gabriel den Kassengutschein über 20 Dollar, danach wird Grace mehrmals auf das Stichwort "Messages" angesprochen. Die Oma rief an sowie Mosley von der Polizei, und dann war da noch ein mysteriöser Anruf aus Deutschland. Gabriel verläßt den Laden und macht sich auf zur Großmutter. Die wird vollständig ausgefragt. Nach der Unterhaltung steigt man den Dachboden hinauf. Dort wandert das Notizbuch vom Großvater ins Inventar, das sich Gabriel dort genauer ansieht (das Notizbuch!).

Eines der großen Probleme im Spiel ist die Uhr: Die Zeiger werden auf 3 Uhr gestellt, die äußere Drehscheibe so angeordnet, daß der Drachenkopf oben steht. Danach nur noch an dem Aufziehschlüssel drehen, und die Uhr springt auf. Ihr entnimmt Gabriel Knight Brief und Foto. Man liest nun den Brief im Inventar und schaut auf gleiche Weise das Bild genauer an. Nun steige man wieder hinab zur Oma und fragt sie über "Heinz Ritter" aus, bevor man geht.

Nun zum Polizeipräsidium. Der Desksergant wird von Gabriel über "Mosely", "Photographs" und "Crime Scene" ausgefragt. Er will uns jedoch nicht verraten, wo sich der Tatort befindet. Auf zum Jackson Square: Dort betritt Gabriel den nordwestlichen Teil des Parks. Wenn er sich dem Schauspieler nähert, verfolgt dieser ihn. Nun muß man es schaffen, zum Polizisten hinunter zu kommen, ohne, daß sich andere Parkbesucher den beiden nähern, sonst geht das Ganze von vorne los. Unten angekommen, fängt die Nervensäge an, den Polizisten zu ärgern, worauf dieser ihn durch den Park jagt. Gabriel nutzt die Gelegenheit und hört am Motorrad den Polizeifunk ab: Nun weiß er, wo sich der Tatort befindet! Auf der Greater New Orleans Map fährt man sogleich dorthin und trifft Mosely. Nach der Zwischensequenz wird das plattgedrückte Gras (rechts) per Lupe näher untersucht. Mit der Pinzette pickt Gabriel dort ein Stück Schlangenhaut auf. Die Zeichen auf dem Boden werden mit dem Notizbuch abgeschrieben. Nachdem man die Blutstelle näher angeschaut und etwas Schlamm von der Nähe des Sees aufgenommen hat, kann der Platz wieder verlassen werden. Nächster Ort: Dixieland Drug Store. Das Schild auf der Theke wird betrachtet und der Ladenbesitzer wird auf's Stichwort "St. John's Eve" angeredet. Nachdem ihm Gabriel das Foto des Ermordeten gezeigt hat, wird der Verkäufer auf "Voodoo Murders" angeschwatzt. Ortswechsel: Police Station. Nun betritt man Mosley's Büro, wo man diesen über "Patterns" und "Other Patterns" ausfragt.

Man erfährt, daß Officer Franks über die entsprechende Akte verfügt. Gabriel verläßt also das Büro und spricht die Polizistin mit dem Aufrufezeichen-Icon darauf an, worauf sie sie uns heraussucht. Man schaut sich die Akte an und gibt sie Officer Franks zurück. Wieder in Mosley's Büro, wird unser Freund von uns gebeten, ein Foto für das neue Buch schießen zu lassen, worauf er Officer Franks hereinruft. Nach-

dem ein Foto geschossen wurde, antworten wir Mosely "Hold on while I go and check my hair" und verziehen uns so nach draußen, wo wir uns die Akte stibitzen, unter den Fotokopierer und wieder zurück legen. Danach wieder in Mosley's Büro und das Bild schießen lassen. Um den Tag zu beenden, fahren sie in den Buchladen zurück und sprechen Grace auf "Request Research" und "Check out Malia Gedde" an. Die Nacht bricht herein, und Gabriel hat den gleichen Alptraum wie in der letzten Nacht.

Der zweite Tag

Als Gabriel aufwacht, streckt ihm Grace die gewünschten Informationen von Malia Gedde entgegen, worauf ein neuer Ort auf der Greater New Orleans Map erscheint. Nachdem er die Zeitung durchgeblättert hat, verläßt Gabriel den Book Shop und macht sich erneut auf zur Police Station. Der Sergant wird nach Mosley befragt, worauf dieser antwortet, er sei in seinem Büro. Bevor Sie aber Mosley's Büro betreten, drehen Sie die Temperaturanzeige (links von der Tür) auf gut 80° auf. Wenn man nun das Büro betritt, wird es Mosley heiß und er zieht sein Jackett aus. Gabriel spricht Mosley auf "Coffee" an, worauf der ihm Kaffee holen geht. Unser Schriftsteller springt von Stuhl und schnappt sich Mosley's Polizeimarke, die am Jackett hängt. Nun zurück zum Jackson Square. Im südwestlichen Bereich des Parks lungert ein Hot-dog-Verkäufer herum, dem wir unsere Büchergutschrift andrehen. Als Dank dafür erhalten wir einen Lucky dog, den wir gleich an den steppenden Jungen rechts weitergeben. Der bedankt sich herzlich dafür und wird uns bald einen Gefallen tun. Weiter zur Nordostecke des Parks, wo ein Maler die Kirche abmalt. Der Wind weht ihm aber bald sein Blatt weg (im Zweifelsfall ein zweites Mal das Bild betreten) und steckt es in einen Gitterzaun, wo das Kunstwerk für den Maler unerreichbar ist. Gabriel geht wieder zum Steppjungen, den er mit dem Ausrufezeichen-Icon anspricht. Ihn bittet er, das Bild aus dem Zaun zu holen (Antwort 1). Das tut der Junge auch gleich und Sekunden später hat man das Werk im Gepäck, das man auch gleich dem Maler zurückbringt. Der will sich revanchieren und bekommt die Zeichnung des Musters, die wir am Tatort abgezeichnet haben sowie die Kopie der Polizeiakte in die Hand gedrückt. Er verspricht uns die Rekonstruktion des Gesamtmusters, die wir am 3. Tag abholen können. Nun zu Malia Gedde (Greater New Orleans Map). Dort klingelt man und gibt sich als Polizist aus, worauf man dem Butler die Polizeimarke zeigt. Prompt wird Gabriel hineingelassen. Nachdem Gabriel auf Malia getroffen ist, wird sie auf die Stichwörter "Voodoo", "Lake Pontchar train". Zum Schluß noch "Flirt with her", worauf Gabriel seine wahre Identität preisgibt und sofort hinausgeworfen wird. Völlig fertig macht er sich auf zum "Historical Voodoo Museum". Dort fragt man Dr. John nach den Punkten "Voodoo", "Historical Voodoo" und "Modern Voodoo" aus (wichtig: wirklich ausfragen!). Nun erscheint die "Moonbeam Residence" auf der Karte. Nachdem Gabriel Dr. John auf das Thema "Marie Laveau" ausgequetscht hat, erscheint der Friedhof St. Louis Cementery ebenfalls auf der Karte, wo wir sofort hinfahren. Der Wärter wird nach "Maria Leveau" und "Other Marked Tombs" angefragt. Von den Kritzeleien an der Friedhofmauer macht Gabriel eine Abzeichnung im Notizbuch. Nur noch den am Boden liegenden Ziegelstein einstecken, dann fährt man zu Moonbeam. Die befragt man nach "Voodoo", "St. John's Eve", "Animal Masks", und "Grimwald" (wieder ausfragen; WICHTIG!). Nun müßte die Gute einen kleinen Schlangentanz aufführen, bei dem sich Gabriel den "Snake Skin aus dem Schlangenkäfig holt, der mit der Lupe näher betrachtet wird. Nach dem Tanz gibt Gabriel die Zeichen, die er auf dem Friedhof abschrieb, zu Moonbeam. Die müßte uns nun eine Übersetzung liefern. Der Weg führt uns jetzt zum "Dixieland Drug Store", wo man das erstemal Madame Cazaunoux begegnet. Der Verkäufer wird jetzt wegen "Animal Masks" und "Willy Jr." befragt. Er will 100 Dollar für die Krokodilmaske haben, die wir leider noch nicht haben. Nachdem Gabriel im Book Shop Grace gebeten hat, Nachforschungen über Madame Cazaunox zu betreiben, ist auch dieser Tag Geschichte. Diese Nacht plagt Gabriel wieder ein Alptraum.

Der dritte Tag

Nachdem sich Gabriel zweimal die Zeitung angeschaut hat, müßte ein neuer Ort, die Tulane University, auf der Greater Map erscheinen. Grace wird über "Messages" ausgefragt außerdem wird nach der Telefonnummer von Ritter geforscht. Nach einer kleinen Weile müßte ein Nachbar den Buchladen betreten und versuchen, Gabriel das Bild seines Vaters abzukaufen. Grace wird ignoriert und das Kunstwerk für 100 Dollar verscherbelt. Im Gabriels Zimmer nimmt er das Haargel aus dem Bad und die Taschenlampe vom Schrank rechts. Das Telefon wird benutzt (rechts neben der Schreibmaschine) und die Nummer 555-1280 angerufen. Madame Cazaunoux meldet sich. Am Ende des Gesprächs bekommt Gabriel noch den Namen des Hundes mit (Castro). Als nächstes wird mit dem Tierarzt telefoniert (555-6170). Hier den Punkt "Dog Dancing Lessons" anwählen. Nun die Antwort wählen, in der "Castro" vorkommt, und sie erfahren Madame's Adresse. Im Dixieland Drug Store kann nun die Maske erworben werden. Zusätzlich erhält man ein Fläschchen Gambling Oil. Beim Maler am Jackson Square bekommt man die fertige Zeichnung, wonach man die Nordwestecke aufsucht, wo man auf eine Wahrsagerin treffen sollte. Kaum hat Gabriel diese mit dem "nehmen" Icone berührt, führt diese uns einen Schleiertanz vor, bei dem sie einen roten Schleier verliert. Gabriel steckt diesen ein und betrachtet ihn mit der Lupe genauer: Ein Stück Schlangenhaut hängt daran, das mit der Pinzette aufgepickt wird.

Nachdem Sie den Schleier an die Frau zurückgegeben haben, schaut diese in die Zukunft, bekommt Angst und rennt davon. Alle Schlangenhautstücke werden jetzt mit der Lupe verglichen, doch leider gibt's keine Übereinstimmung. In Mosley's Büro (Polizeige-

The Darkest Knight is Still Ahead
GABRIEL KNIGHT

bäude) lauscht man jetzt dem erfolglosen Verhör von Crash. Danach wird erneut der Jackson Square und der Stand der Wahrsagerin aufgesucht. Letztere müßte jetzt wieder zurückgekehrt sein. Gabriel spricht sie per Ausrufezeichen-Icon an, worauf ein schickes Zwischendemo folgt. Als nächstes wird das Gedde-Haus aufgesucht, wo man erfährt, daß Malia beim Friedhof ist, wo man auch gleich hinfährt und zwei Bilder nach rechts läuft. Nach einem Schwätzchen mit





Malia geht's ab zur Tulane-Universität, wo man dem Vortrag über Voodoo lauscht, und danach das Büro von Professor "Hart" betritt. Der wird über die Bedeutung von "Cabrit Sans Cor" gefragt und das Bild des Mordopfers wird ihm ebenfalls gezeigt. Nachdem man ihn über "Black Voodoo" und "St. John's Eve" ausgefragt hat, zeigt man ihm das Bild des Musters, von der er eine Kopie anfertigt, um uns zu unterstützen. In der St. Louis-Kirche in der Nähe des Jackson Squares betritt Gabriel den Raum rechts. Dort steckt er das schwarze Hemd ein und nimmt ein Priesterunterhemd aus dem Fach auf der linken Seite des Schranks. Nächster Halt: Madame Cazaunoux' Wohnung. Dort muß man sich tarnen, um hinein zu können, und zwar als Priester! Gabriel zieht das Hemd über und bändigt sein Haar mit Gel. Er klopft an und gibt sich als Priester aus, worauf er in die Wohnung gelassen wird. Die Frau wird nach "Cabrit Sans Cor" gefragt, worauf sie ihr die Bedeutung verraten ("Goat without Horns"). Sie erzählt weitere Details. Als nächstes fragt sie Gabriel über "Human Sacrifice", "Real Voodoo Queens" und "Secret Voodoo Hounfour" aus. Jetzt bekommt man ein Schmuckstück gezeigt, von dem man mit dem Schlamm vom Tatort einen Abdruck anfertigt. Ortswechsel: Napoleon House.





Dort spricht man den Barkeeper auf "Voodoo" an, und fragt ihn anschließend über "Bar Patrons" aus. Als letztes wird er noch auf "Sam and Voodoo" angesprochen. Sam (der Dicke am Schachbrett) wird das Gambling Oil angedreht. Hierzu werden Antworten wie "Ever wonder why Frank ever wins?", "This powerful Voodoo Oil..." und "This Oil could..." verwendet. Sam spült das Oil hinunter und gewinnt anschließend das Spiel. Jetzt setzt er sich an die Bar, wo wir ihm den Schlammabdruck geben. Er wird uns bis morgen eine Kopie von dem Schmuck anfertigen. Zurück im Book Shop wird Grace erneut auf "Messages" angesprochen, danach betritt man sein Zimmer und wählt am Telefon die Nummer (erst auf "On" stellen!) 49-09-324-3333, um Wolfgang Ritter in Deutschland anzurufen. Ein weiterer Tag ist beendet, wenn man wieder den "Verkaufsraum" betritt.

Der vierte Tag

Die Zeitung wird (wie immer) durchgeblättert. Außerdem sollte man von Grace "Veve Clippings", ein paar alte Zeitungsausschnitte, bekommen. Gabriel besucht kurz das Napoleon House, um sein Schmuckstück abzuholen. Nächster Besuch: Der Jackson Square Overlook, wo man durchs linke Fernglas späht und Crash sieht, wie er mit dem Trommler schwafelt. Der Typ schlendert anschließend in Richtung Kirche. Also ab in das Gotteshaus! Dort setzt man sich hinter Crash und zeigt ihm den Schlangenarmreif. Nun spricht man ihn auf "Drummer", "Rada Drums" und "Voodoo Hounfour" an. Auf einmal stößt Crash Geräusche aus, die man seit dem Urknall nicht mehr gehört hat, und sinkt leblos auf der Bank zusammen. Gabriel schaut sich den Punk näher an. Junge, ist der aber blaß! Per "Öffne Icon" reißt Gabriel das Hemd auf und bemerkt eine Schlangentätowierung auf Crash's Brust. Die wird natürlich mit dem Notizbuch abgezeichnet. Zurück im Buchladen ist der Tag zu Ende. Zu Gabriels Überraschung kommt Malia noch vorbei. Diesmal hat Gabriel keinen Alptraum, sondern mit Mrs. Gedde eine schöne Nacht!

Der fünfte Tag

Ein dringender Anruf des Professors erreicht Gabriel. Außerdem ist ein Päckchen aus Deutschland eingetroffen. Gabriel überfliegt den Brief seines Großvaters (Inventar). Er bittet Grace darum, Nachforschungen über "Rada Drums" zu treffen. Nun sollte man lieber abspeichern, bevor man zum Voodoo-Museum fährt. Dort ist es nämlich stockfinster, keiner ist anwesend, außer der Phyton, die Gabriel fast zu Tode würgt. Mit letzter Kraft schaltet Gabriel den Ventilator ein (Schalter links neben der Tür): Die Schlange verzieht sich, und Dr. John erscheint in der Tür. Es sieht so aus, als ob es ein Mordanschlag auf Gabriel war! Wütend verläßt er das Museum. Zurück im Buchladen, pickt Grace etwas Schlangenhaut aus Gabriels Gesicht und schmeißt es in den Aschenbecher. Doch wir pikken das Teil per Pinzette wieder heraus und schauen es uns mit der Lupe näher an: Das Stück gleicht dem Stück, das Gabriel am Tatort fand! Dr. Johns Schlange ist also in den Fall verwickelt. Oder gar Dr. John selbst? Nun saust Gabriel zur Tualne University, in das Büro des Professors. Ach du Schreck! Er hat die gleiche blasse Farbe wie Crash und

hängt leblos in der Lehne des Stuhls. Da kann man leider nichts machen, außer die auf dem Schreibtisch liegenden Notizen von Professor Hart einstecken. Nächster Halt ist der Friedhof. Dort steht eine neue Nachricht im Voodoo-Code an der Wand der Grabkammer. Gabriel schreibt diese ab und benutzt sie mit der ersten Voodoo-Nachricht im Inventar. Nun muß man selbst etwas an die Wand schreiben. Gabriel wartet, bis der Wärter ins nächste Bild verschwunden ist, dann wendet er sich der Mauer zu. Man muß die Nachricht "DJ bring sekey madoule" an der Wand hinterlassen. Die fehlenden Buchstaben L, M, U und Y muß man aus den Lücken der anderen Buchstaben herausfinden (z.B. in E?E muß man das Y einsetzen usw.). Das I findet man, wenn man in der Icon-Zeile "Next Message" anklickt. Wenn Sie alles richtig gemacht haben, läßt Gabriel die Nachricht schließlich stehen. Nach erfolgreicher Arbeit fährt man wieder mal zur Polizeistation. Mosley wird auf "Reopen Case" angesprochen. Doch dazu fehlen ihm Beweise. Die aber hat Gabriel bei sich: Er gibt Mosely die zwei Schlangenhautstücke, Harts Notizen, den Zeitungsartikel und die Zusammenfassung vom Maler. Nun ist Mosely überzeugt, und Gabriel fährt zurück zum Buchladen, um auch diesen Tag zu beenden.

Der sechste Tag

Nach einem alltäglichen Blick in die Zeitung, versucht Gabriel, die Tür nach draußen zu öffnen, als ein Kuvert hineingeflattert kommt. Es enthält ein Brief von Mosely sowie den Schlüssel zu Mosley's Büro. Gabriel gibt die Skizze der Schlangentätowierung Grace mit der Bemerkung, er gehe heute abend auf eine Party und spielt dann auf Grace's Eifersucht an. Letztendlich hat er eine schöne Phyton auf der Brust. Der Versuch, Mosley's Büro im Revier zu betreten, scheitert, und Gabriel macht sich auf zum Jackson Square. In der Südwestecke hat ein Verkäufer sein Zelt aufgeschlagen. Wir wissen, daß er früher an Polizeistationen bedient hat, und überzeugen ihn, seinen alten Platz wieder aufzusuchen. Zurück beim Polizeirevier fährt der Verkäufer, beim erneuten Versuch zu Mosleys Büro durchzudringen, vor. Die Polizisten kaufen kräftig ein. Gabriel verläßt das Revier kurz und fährt gleich wieder hin. Nun wartet man, bis der Polizist einnickt. Dann schleicht man sich an die Tür und schließt sie mit dem Schlüssel auf. Es kann sein, daß man mehrere Versuche benötigt, aber spätestens beim 3.Versuch müßte es klappen. Drinnen öffnet Gabriel die Schreibtischschubladen und steckt das Peilgerät inclusive Peilsender ein. Nun fährt Gabriel (widerwillig) erneut zum Voodoo-Museum, wo er in der Kiste neben der Tür einen Peilsender anbringt. Wieder beim Jackson Square, benutzt Gabriel das Buch "Rada-Trommeln", das er am Morgen von Grace bekam, mit dem Trommler im Südostteil des Parks. Nun werden die Stichpunkte (die Reihenfolge ist wichtig!) "Call Conclave", "Tonight" und "Swamp" angeklickt. Nun geht Ihr auf "Exit", worauf ein Ort auf der Karte erscheint: der Bayou, wo Ihr sofort hinfahrt. Hier wird der Empfänger des Peilsenders benutzt. Hier geht man immer in Richtung des Punktes auf der Anzeige. Wenn der Punkt in der Mitte steht, habt Ihr den Voodoo-Schauplatz erreicht. Hier sollte man sich tarnen: Gabriel stülpt die Krokodilmaske über und zieht sein Hemd aus. Die zwei Fragen, die ihm Dr. John stellt, beantwortet er mit "Damballah" und "Ogoun Badagris". Es folgen einige, tolle Zwischensequenzen.

Der siebte Tag

Gabriel benutzt das Telefon, um erneut Onkel Wolfgang in Deutschland anzurufen. Fragt ihn nach "Tetelo", "Talisman", "Tetelo's Remains" und "African Homeland". Nun wird die Gedde-Gruft auf dem Friedhof aufgesucht. Gabriel hat Glück: Jemand hat die Platte aufgelassen. Er drückt den roten Knopf und betritt die düstere Grabkammer. Um etwas Licht in die Sache zu bringen, schaltet Gabriel die Taschenlampe ein. Man schwenkt die Lampe nun auf die Mitte des Schranks und öffnet das Fach mit dem Veve-Muster. Da erschrickt wohl jeder: Mosely! Ohnmächtig fällt Gabriel zu Boden. Eine unbestimmte Zeit später erwacht Gabriel wieder und nimmt die Taschenlampe wieder an sich. Er öffnet das Fach erneut und siehe da: Mosely ist verschwunden! An seiner Stelle liegt aber eine Brieftasche in der Schublade, die natürlich eingesteckt wird. Eine nähere Untersuchung im Inventar fördert eine Kreditkarte "American Repress" zu Tage. Drückt nun den roten Knopf, um aus der

Gruft zu entkommen. Nun zurück in den Buchladen, irgendwann muß man ja mal nach Deutschland! Gabriel ruft das Reisebüro an (585-1130) und bucht einen Flug nach Deutschland. Er bezahlt mit Mosley's Kreditkarte. Auf der Greater New Orleans Map läßt sich der Flughafen anwählen. Also reist Gabriel sofort nach Deutschland ab. Bei Schloß Rittersberg angekommen, wird das Küchenmädchen Gerde vollständig ausgefragt, danach wird das Schlafzimmer (die Treppe rauf) betreten. Links die deutsche Inschrift unterhalb des Löwenkopfes lesen, danach gehts wieder hinunter. Von der Eingangshalle aus geht man nach rechts, und schaut sich in der Kapelle gut um. Danach wird Gerde über "Portal Poem", "Chapel Panels" und "Initation Ceremony" ausgefragt. Wieder im Schlafzimmer, öffnet Gabriel das Fenster und wäscht sich im Schnee die Hände. Nachdem das Fenster wieder zu ist, nimmt man die Schere von der Kommode und schneidet Gabriel das Haar (auf Gabriel benutzen). Ebenfalls auf der Kommode steht eine goldene Schüssel, die auch eingesteckt wird. Die Schriftrolle wird aus dem Glaskasten genommen und gelesen. Wieder in der Halle, nimmt Gabriel das Messer (hängt an den Stufen) und den Salzstreuer (neben Gerde). Danach betritt er die Kapelle. Die Schale wird auf den Altar gestellt, und das Salz hineingestreut. Dann schneidet sich Gabriel mit dem Messer eine Wunde in den Arm und läßt etwas Blut in die Schüssel tropfen. Jetzt kniet sich Gabriel vor den Altar (Altar benutzen) und liest aus der Schriftrolle vor (Schriftrolle auf Gabriel benutzen). Nach erfolgter (oder mißlungener?) Zeremonie geht Gabriel zu Bett ... und hat den heftigsten Alptraum, der je ein Mensch gehabt hat!

Der achte Tag

Gabriel nimmt den Schlüssel von dem Nachtschränkchen und schließt damit die Bibliothek auf. Nun folgt ein Büchersuchen, das nicht ganz einfach ist. Folgendes: Sie müssen die betreffenden Regale zuerst mit dem Augen-Icon ein paarmal betrachten, bis Gabriel das entsprechende Buch findet. Zuerst sucht Gabriel im hinteren, mittleren Regal das Buch "People's Republic" heraus und liest es kurz. Danach findet er im Regal rechts hinten "The Primal Ones", und stöbert genauso im linken Regal "Ancient Roots of Africa", auch "Sun Worship pers" im hinteren linken Regal bleibt nicht verschont. Als letztes Buch findet er im hinteren, rechten Regal (unterste Ebene) den Schmöker "Ancient Digs of Africa" und darin das "Snake Mound Book", das er einsteckt. Wieder in der Eingangshalle, wird Gerde per Ausrufezeichen-Icon angesprochen und Moselys Kreditkarte dazu benutzt, um nach Afrika zu fliegen.

Der neunte Tag

Gabriel findet sich im tiefen Afrika wieder. Um das Höhlenlabyrinth zu betreten, muß man nach hinten laufen. Eines vorweg: Das ganze Labyrinth besteht aus 12 Kammern, von der jede einzelne abgesucht werden muß. Die Kammern sind außerdem in Kreisform angeordnet. Drei Räume nördlich des Eingangs befindet sich der Snake Rod, ein sehr wichtiger Gegenstand, der Euch später noch das Leben retten wird. Nachdem dieser aufgenommen wurde, geht Ihr folgendermaßen vor:

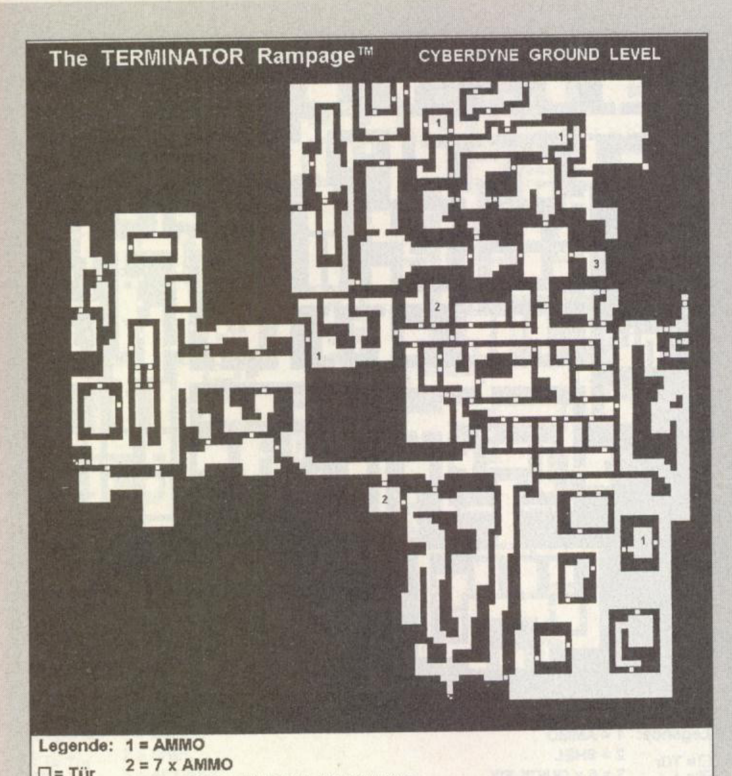
Jeder Raum wird abgeklappert und alle Platten mitgenommen. Die Platten, die sich nicht lösen lassen, laßt Ihr natürlich stecken. Kleine Orientierungshilfe: Raum 7 ist der mit dem Steingesicht. Auf den Platten sind verschiedene Anzahlen von Schlangen angeordnet. Je nachdem, wie viele Schlangen darauf zu sehen sind, müssen in den dazu passenden Raum gesetzt werden. Habt Ihr alle Platten richtig angeordnet, geht in Raum 3 und speichert unbedingt den Spielstand! Nun steckt Gabriel den Snake Rod in die Platte hinein, worauf alle Mumien lebendig werden! Das ist die schwierigste Stelle im ganzen Spiel. Nun müßt Ihr es schaffen, in Raum sieben zu gelangen und geht am besten den Weg nach oben. Raum 3 und 4 dürften kein Problem sein, in Raum 5 lockt man die Mumie zuerst nach rechts, umgeht sie geschickt und schnell ins nächste Bild. In Raum 6 schwingt man sich per Lianen, die an der Decke hängen (Lianen benutzen) ins nächste Bild, wo man die Bekanntschaft von Wolfgang Ritter macht, der die Mumien ablenkt, während Gabriel den Snake Rod mit der Platte im Aufzug benutzt. Abwärts geht's!

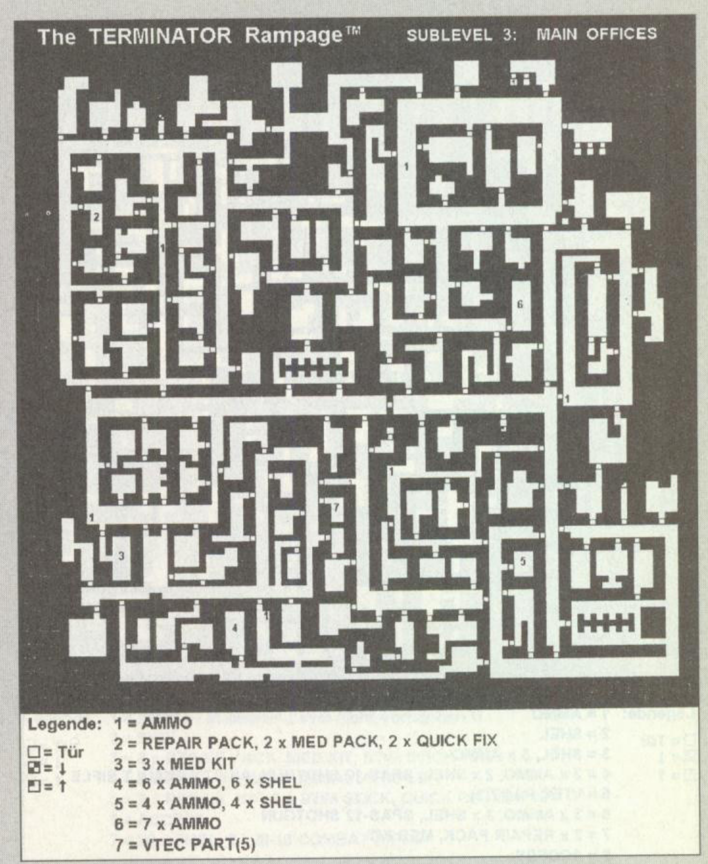
Onkel Wolfgang springt im letzten Moment dazu. Unten angekommen, geht Gabriel nach rechts und schaut sich den Opfertisch bis aufs kleinste Detail an. Großonkel und Großneffe schieben zusammen die beiden Eisenstangen in den Altar hinein. Da bemerkt Wolfgang, daß man ein Herz braucht, um an den Talisman zu kommen.

Man geht nach links und will gerade mit dem Messer die am Boden liegende Mumie aufschneiden, als sich nebenan Onkel Wolfgang selbst das Herz herausreißt. Nach einer weiteren Zwischensequenz und dem Talisman in der Hosentasche, fliegt Gabriel Knight nach New Orleans.

Der zehnte Tag

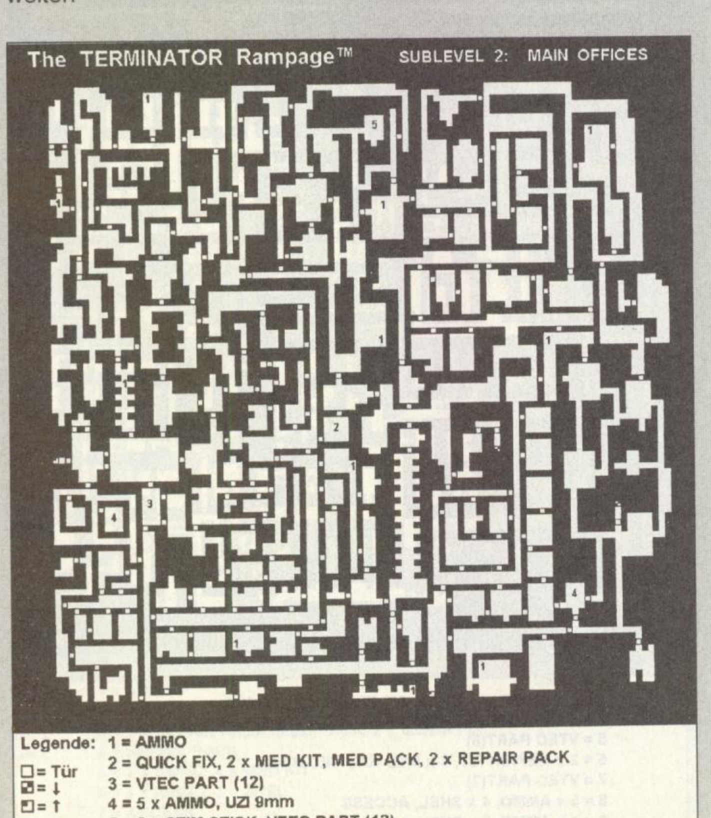
Gabriel liest die Zeitung und bemerkt, daß Grace nicht anwesend ist. Er liest den Zettel auf dem Schreibtisch durch und fährt zusammen: Aus seinem Zimmer kommt Mosely, quicklebendig! In Gabriels Zimmer fragt man ihn über "Making a Plan", "Grace", "Fill me in" und "Secret Voodoo Hounfour" aus. Nächster (und letzter) Halt: St.-Louis-Kathedrale. An der linken Wand betritt man den rechten Beichtraum und steckt den Snake Rod in das Loch der linken Wand. Das Ding entpuppt sich als Aufzug. Bevor wir diesen jedoch verlassen, verstecken wir den Peilsender und den Snake Rod für Mosely unter der Bank. Nun betritt man einen Flur, der an die Afrikahöhlen erinnert. Es sind wieder, im Kreis angeordnet, 12 Räume. Über den Türen steht die Ordnungszahl des jeweiligen Raums. Wenn ein Zimmer betreten werden will, muß das Pad neben der Tür benutzt werden. In Raum 7 nimmt Gabriel zwei Masken und zwei Umhänge mit. In Raum 4 wird das schwarze Buch eingesteckt, Raum 2 jedoch darf (noch) nicht betreten werden, da Dr. John darin ist. Um den herauszulocken, geht man in einer der Türen rechts, um den Zeremonienraum zu betreten. Hier benutzt man die Trommeln ("Summon", "Brother Eagle"). Nun den Raum wieder verlassen (unten rechts). Nun wird am besten auf vollen Speed gestellt. Schnell in Raum 2 und die Keycard von der Wand schnappen. Flugs wieder raus, in Raum 1 und sich die Taschen mit Geld füllen (3mal). Wer Punkte sammeln will, kann auch noch Raum 11 betreten. Mit der Keycard wird Raum 8 geöffnet, wo man Grace findet. Mosely ist ebenfalls angekommen. Per Tailsman erweckt Gabriel Grace aus der Starre. Mosely und Gabriel stülpen die Tierkostüme über. Bei der folgenden Zeremonie wird gewartet, bis Malia auf Grace losgeht. Der Talisman wird mit Malia benutzt, dann wird das Teil zu Mosley geworfen. Als Malia Gabriel in der Mangel hat, schnappt dieser sich das graue Teil vom Altar, worauf sich die Erde auftut. Gabriel versucht noch, Malia zu "nehmen", was jedoch vergeblich ist. Somit ist das Ende von *Gabriel Knight: Sins of the Fathers* erreicht!

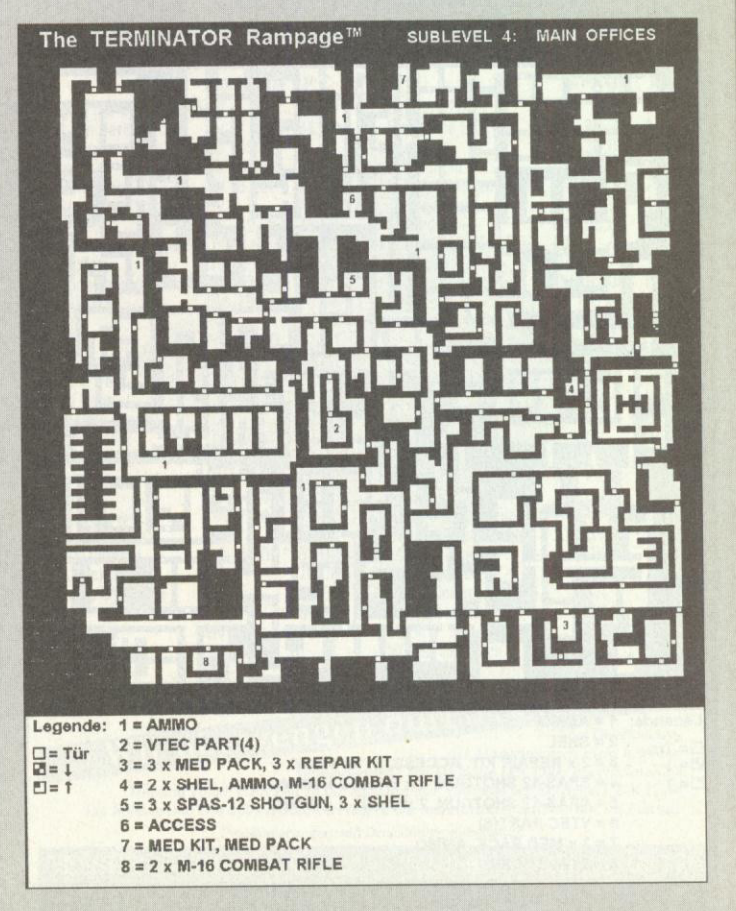


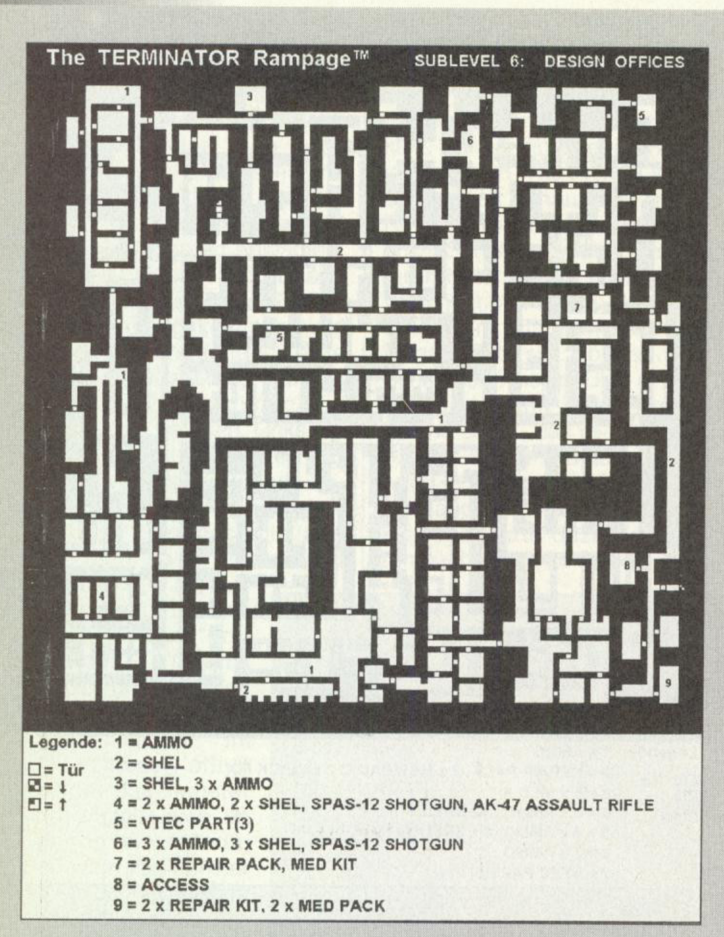


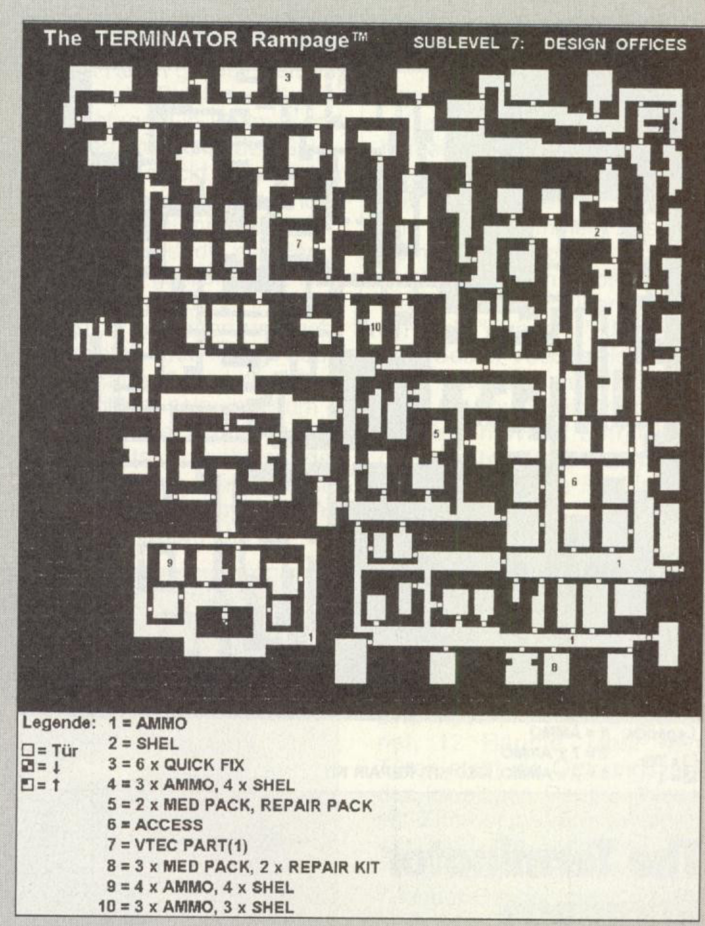
The Terminator Rampage

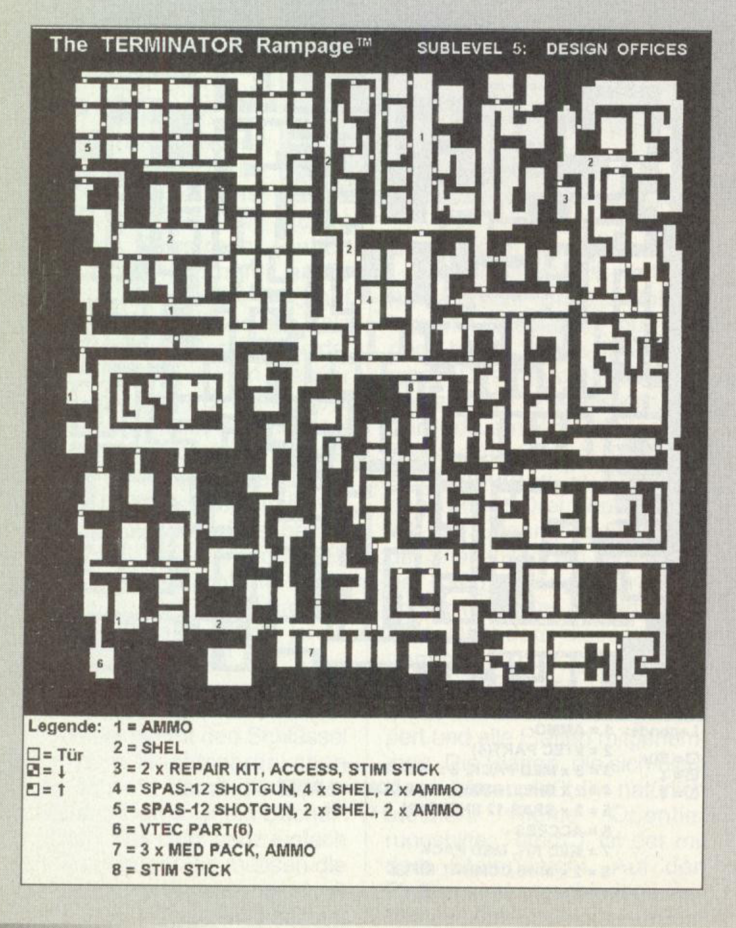
Uwe Schuster aus Borsdorf beliefert uns mit den ersten zwölf Etagen der 3-D-Ballerei. Wenn sein Computer durchhält, geht's im nächsten Monat weiter.

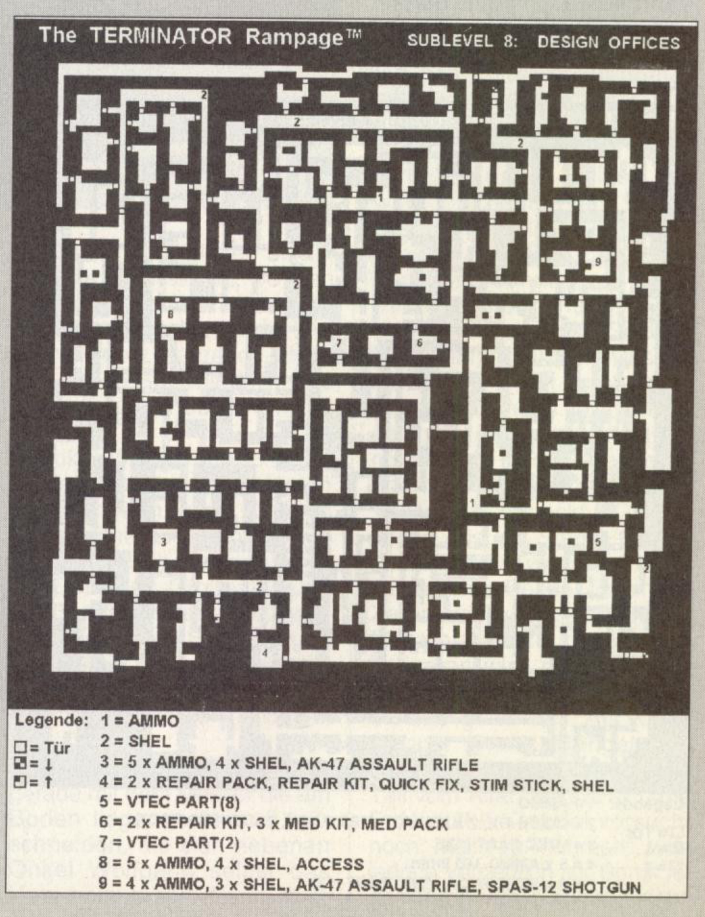


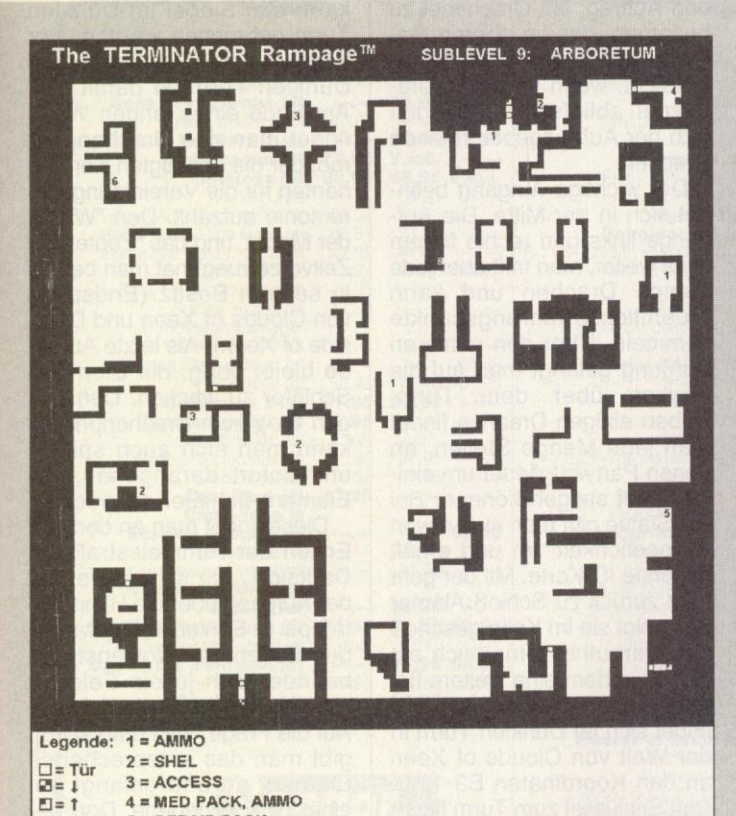



The TERMINATOR Rampage™
SUBLEVEL 6: DESIGN OFFICES
Legende:
□ = Tür
= ↓
= ↑
1 = AMMO
2 = SHEL
3 = SHEL, 3 x AMMO
4 = 2 x AMMO, 2 x SHEL, SPAS-12 SHOTGUN, AK-47 ASSAULT RIFLE
5 = VTEC PART(3)
6 = 3 x AMMO, 3 x SHEL, SPAS-12 SHOTGUN
7 = 2 x REPAIR PACK, MED KIT
8 = ACCESS
9 = 2 x REPAIR KIT, 2 x MED PACK

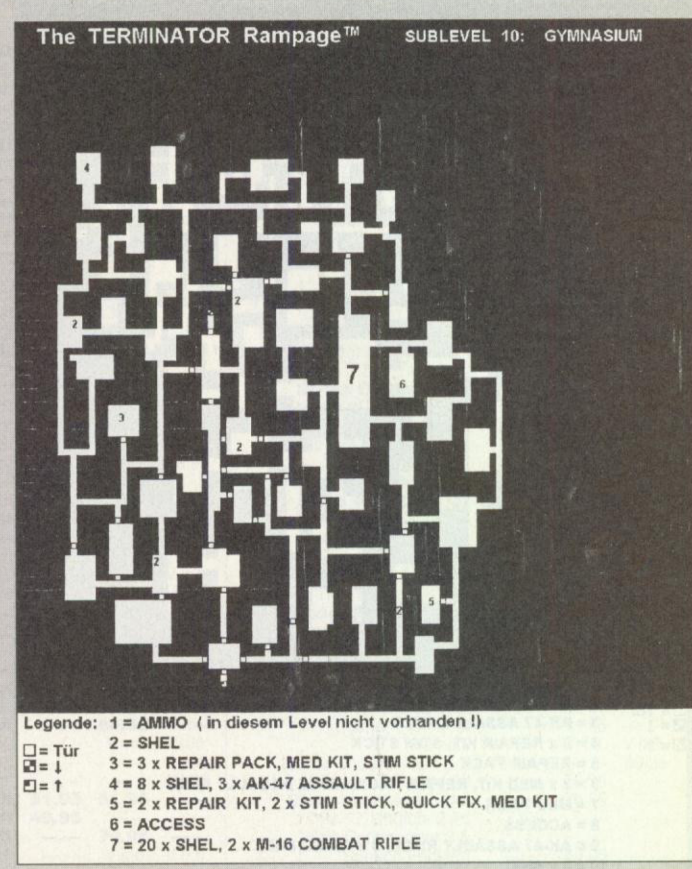

The TERMINATOR Rampage™
SUBLEVEL 7: DESIGN OFFICES
Legende:
□ = Tür
= ↓
= ↑
1 = AMMO
2 = SHEL
3 = 6 x QUICK FIX
4 = 3 x AMMO, 4 x SHEL
5 = 2 x MED PACK, REPAIR PACK
6 = ACCESS
7 = VTEC PART(1)
8 = 3 x MED PACK, 2 x REPAIR KIT
9 = 4 x AMMO, 4 x SHEL
10 = 3 x AMMO, 3 x SHEL


The TERMINATOR Rampage™
SUBLEVEL 5: DESIGN OFFICES
Legende:
□ = Tür
= ↓
= ↑
1 = AMMO
2 = SHEL
3 = 2 x REPAIR KIT, ACCESS, STIM STICK
4 = SPAS-12 SHOTGUN, 4 x SHEL, 2 x AMMO
5 = SPAS-12 SHOTGUN, 2 x SHEL, 2 x AMMO
6 = VTEC PART(6)
7 = 3 x MED PACK, AMMO
8 = STIM STICK

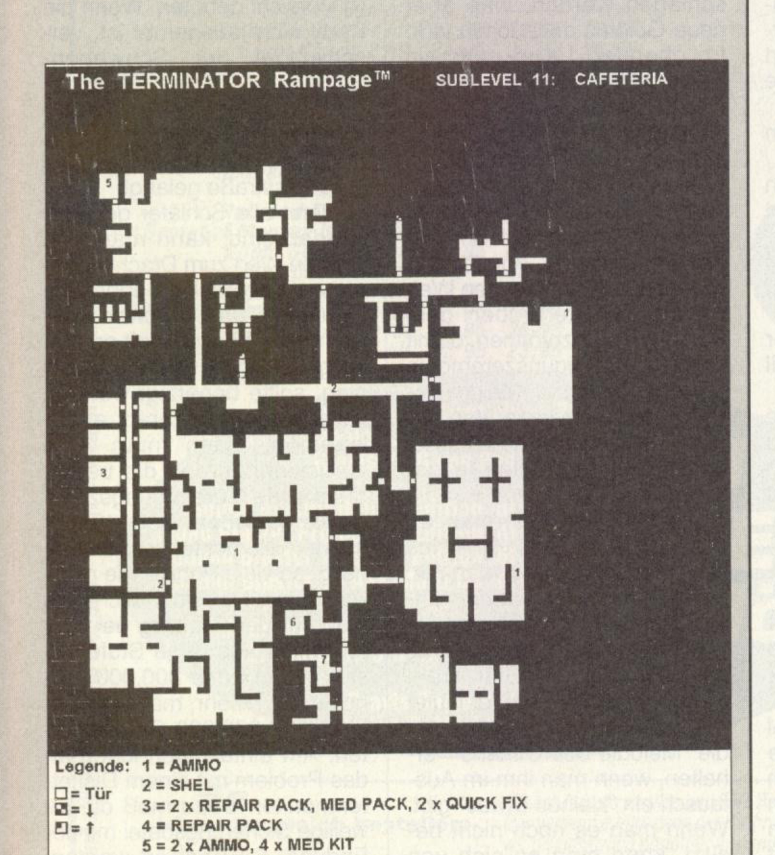

The TERMINATOR Rampage™
SUBLEVEL 8: DESIGN OFFICES
Legende:
□ = Tür
= ↓
= ↑
1 = AMMO
2 = SHEL
3 = 5 x AMMO, 4 x SHEL, AK-47 ASSAULT RIFLE
4 = 2 x REPAIR PACK, REPAIR KIT, QUICK FIX, STIM STICK, SHEL
5 = VTEC PART(8)
6 = 2 x REPAIR KIT, 3 x MED KIT, MED PACK
7 = VTEC PART(2)
8 = 5 x AMMO, 4 x SHEL, ACCESS
9 = 4 x AMMO, 3 x SHEL, AK-47 ASSAULT RIFLE, SPAS-12 SHOTGUN



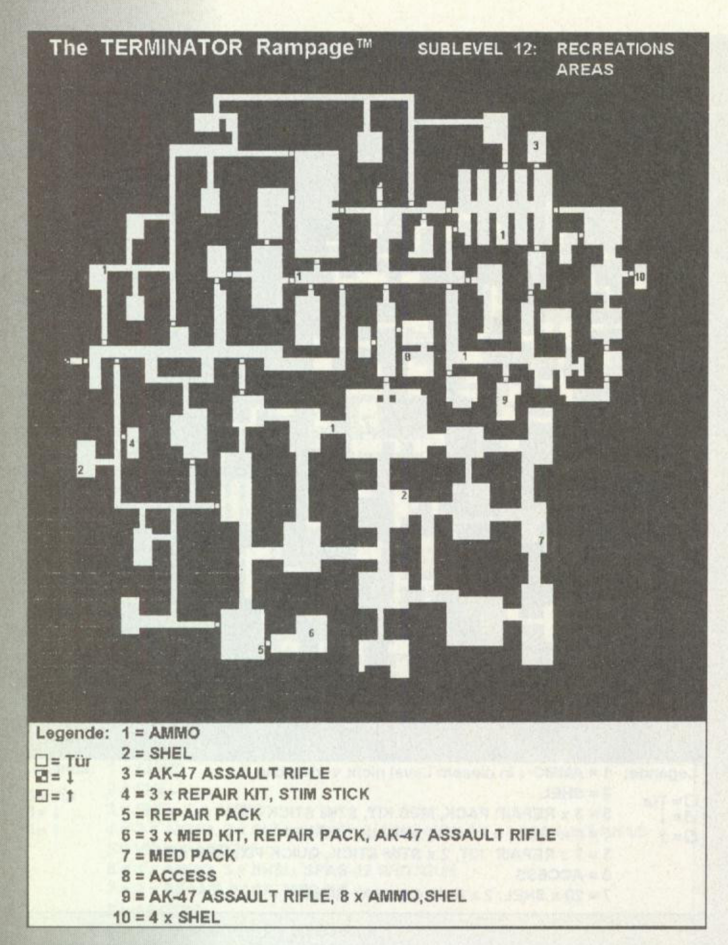
The TERMINATOR Rampage™ SUBLEVEL 9: ARBORETUM
Legende: 1 = AMMO
2 = SHEL
3 = ACCESS
4 = MED PACK, AMMO
5 = REPAIR PACK
6 = MED PACK
□ = Tür
⊠ = ↓
◰ = ↑



The TERMINATOR Rampage™ SUBLEVEL 10: GYMNASIUM
Legende: 1 = AMMO (in diesem Level nicht vorhanden !)
2 = SHEL
3 = 3 x REPAIR PACK, MED KIT, STIM STICK
4 = 8 x SHEL, 3 x AK-47 ASSAULT RIFLE
5 = 2 x REPAIR KIT, 2 x STIM STICK, QUICK FIX, MED KIT
6 = ACCESS
7 = 20 x SHEL, 2 x M-16 COMBAT RIFLE
□ = Tür
⊠ = ↓
◰ = ↑



The TERMINATOR Rampage™ SUBLEVEL 11: CAFETERIA
Legende: 1 = AMMO
2 = SHEL
3 = 2 x REPAIR PACK, MED PACK, 2 x QUICK FIX
4 = REPAIR PACK
5 = 2 x AMMO, 4 x MED KIT
6 = 4 x AMMO, 3 x SHEL
7 = ACCESS
□ = Tür
⊠ = ↓
◰ = ↑



Might & Magic 4 – Teil 1 und 2

Alexander Trubetzkoy aus Bad Honnef besitzt als alter M&M-Fan natürlich beide Teile der Xeen-Saga und klärt uns über die Sondermissionen auf.

Wenn man sowohl *Clouds of Xeen* als auch *Darkside of Xeen* installiert hat, erhält man nach dem Endspiel von Darkside weitere Aufträge, die es nötig machen, ständig zwischen den beiden Welten hin- und her zu wechseln.

Zum Wechseln von Darkside auf die andere Seite, benutzt man die Pyramide in Schloßblick (26, 24); alle anderen Pyramiden in Darkside sind funktionsunfähig. Die Pyramiden auf der anderen Seite können alle komplett benutzt werden. Es gibt noch einen alternativen Durchgang zwischen Shangri-La und Schloß Alamar, aber dieser Weg ist eher umständlich.

Mit dem Portalspruch kann man nur Städte in der Welt bereisen, in der man sich bei Anwendung des Spruchs befindet, ein Wechsel von einer Welt in die andere ist nicht möglich. Diese besondere Einschränkung gilt nicht für den Spruch Loyds Signal; der funktioniert unabhängig von der aktuellen Welt.

Zu den einzelnen Aufgaben:

Nach dem Endspiel von Darkside findet sich die Party in der Stadt Schloßblick mit der Anweisung wieder, beim Drachenpharao in der großen Pyramide vorbeizuschauen. Dort erhält man dann vier weitere Aufträge:

1. Prinz Roland muß aus dem Gefängnis befreit werden.
2. Die vier Maschinen an den Ecken der Welt sollen aktiviert werden.
3. Die Element-Schläfer in Darkside müssen geweckt werden.
4. Der Weg zu der Wolke über dem dunklen Turm soll geöffnet werden.

Der einfachste Auftrag ist die Aktivierung der vier Maschinen an den Ecken der Welt von Clouds of Xeen. Man erreicht sie über den Teleport-Spruch. Einfaches Anklicken der Maschinen genügt.

Die Befreiung von Prinz Roland ist etwas aufwendiger. Er wird im Kellergeschoß von Schloß Alamar festgehalten. Um ihn befreien zu können, muß man sich zuerst zwei ID-Karten besorgen. Die erste ID-Karte befindet sich im Drachenturm in der Welt von Clouds of Xeen (D1 10,5). Den Schlüssel zum Turm findet man im Kellergeschoß von Schloß Alamar. Direkt beim Eingang zum Turm erhält man den Auftrag, ein Drachenei zu besorgen, das im oberen Geschoß des Turms versteckt ist. Vorsicht, wenn man das Drachenei abliefert, verwandelt sich der Auftraggeber in einen Drachen.

Der wichtige Aufgang befindet sich in der Mitte. Die Aufgänge links und rechts führen nicht weiter, man trifft aber jede Menge Drachen und kann ordentlich Erfahrungspunkte sammeln. Über den mittleren Aufgang gelangt man auf die Wolken über dem Turm. Neben einigen Drachen findet man jede Menge Stellen, an denen Partymitglieder um einige Level steigen können. Bei der Statue gibt man als Antwort "Unendlichkeit" an und erhält die erste ID-Karte. Mit der geht man zurück zu Schloß Alamar und zeigt sie im Kellergeschoß vor. Daraufhin öffnet sich ein Raum, in dem eine weitere ID-Karte verlangt wird. Diese befindet sich im Dunklen Turm in der Welt von Clouds of Xeen an den Koordinaten B3 11,0. Den Schlüssel zum Turm findet man ebenfalls in dem besagten Raum.

Im Dunklen Turm bekommt man es mit Golems zu tun, die aber nicht besonders widerstandsfähig sind. Um die Treppen benutzen zu können, müssen alle Gongs einmal geschlagen werden, was aber neue Golems auftauchen läßt. Im obersten Level muß ein Zahlenrätsel gelöst werden. Das Ergebnis lautet "120". Nun kann man die ID-Karte an sich nehmen. Der Zugang zu den Wolken ist im Moment noch versperrt. Also kehrt man zu Schloß Alamar zurück und befreit Prinz Roland. Von ihm erhält man den Auftrag, den Weg zu den Wolken über dem Dunklen Turm zu öffnen, damit dort die Vereinigunszeremonie zwischen ihm und Königin Kalindra stattfinden kann. Von ihm erhält man noch den Schlüssel zur südlichen Sphinx in der Welt Clouds of Xeen.

Die Sphinx findet man an den Koordinaten A2 11,9. Ins Obergeschoß gelangt man nur, wenn man einen Namen angibt, dessen Buchstaben im Untergeschoß zu finden sind. Der Name ist für Star-Trek-Fans nicht unbekannt; er lautet "Picard". Von Picard kann man die "Melodie des Öffnens " erhalten, wenn man ihm im Austausch ein "kleines Etwas" gibt. Wenn man es noch nicht besitzt, kann man es sich von Halon, dem Erfinder an den Koordinaten B3 9,6 besorgen. Mit der "Melodie des Öffnens" kann das Siegel im Dunklen Turm gebrochen werden. Der Weg zur Wolke über dem Dunklen Turm ist damit frei. Am Ende eines langen Wegs findet man den Drachenpharao, der die benötigten Komponenten für die Vereinigungszeremonie aufzählt. Den "Würfel der Macht" und das "Zepter der Zeitverzerrung" hat man bereits in seinem Besitz (Endspiele von Clouds of Xeen und Darkside of Xeen). Als letzte Aufgabe bleibt übrig, die Element-Schläfer zu wecken. Den langen Weg zum Drachenpharao kann man sich auch sparen und sofort darangehen, die Element-Schläfer zu wecken.

Diese findet man an den vier Ecken der Himmelsstraße in Darkside. Am schnellsten ist der Aufgang über die Himmelstreppe in Schloß Kalindra. An den Ecken der Wolkenstraße befindet sich je ein Feld für Wasser, Feuer, Erde und Luft. Auf die Frage, was man sucht, gibt man das entsprechende Element an und gelangt auf eine Zwischenebene. Dort bekommt man es zuerst mit einigen hartnäckigen Elementen zu tun, die nur mit Zaubersprüchen (Implosion, Sonnenstrahl) zu überwinden sind.

Die Schläfer lassen sich durch einfaches Anklicken wecken. Bei dem Element Luft ist Vorsicht geboten. Wenn die Party nicht ausgeruht ist, verschwindet der Schweben-Spruch und die Party stürzt ab.

In jeder Element-Ebene findet man ein Ausgangsfenster, über das man wieder auf die Himmelsstraße gelangt.

Wenn alle Schläfer geweckt worden sind, kann man sich auf den Weg zum Drachenpharao auf den Wolken über dem Dunklen Turm machen. Die Warnung, möglichst oft an den vorgesehenen Stellen zu rasten, sollte beherzigt werden. Beim Drachenpharao angekommen, kann man sich zurücklehnen und die beeindruckende Vereinigungszeremonie genießen. Beim Kampf mit den Elementen ist es auch nötig, so viele Punkte wie möglich zu haben. Leider reicht das Geld für das Training bei weitem nicht aus (eine Stufe kostet gegen Ende 300.000 Einheiten und mehr, man benötigt knapp 50.000.000 Geldeinheiten. Am einfachsten löst man das Problem mit einem Diskettenmonitor. Dazu muß die jeweilige Sicherungsdatei mit der Endung .SAV editiert werden. Ab der Stelle 14.843 findet man den Eintrag für den Geldvorrat der Party.

2-2-94

	Amiga	IBM-PC	CD-ROM
A-Train /dt	85.95	92.95	—.—
Aces of the Pacific & Mission Disk. /dt	—.—	79.95	—.—
Aces over Europe /dt	—.—	72.95	—.—
Alien Breed 2 /dt	47.95	—.—	—.—
Alone in the Dark 2 /dt	—.—	92.95*	92.95
Ambermoon /dt	72.95	V.mö.	—.—
Anstoss /dt	68.95	68.95	V.mö.
Archon Ultra	—.—	58.95	—.—
Aufschwung 0st /dt	61.95	69.95	—.—
Battle Isle & Data Disk. /dt	66.95	73.95	—.—
Battle Isle Data Disk. 2 /dt	47.95	47.95	—.—
Battle Isle 2 /dt	V.mö.	V.mö.	V.mö.
Body Blows Galactic /dt	48.95	—.—	—.—
Bubba 'n' Stix /dt	47.95	—.—	—.—
Bundesliga Manager Professional 2.0 /dt	69.95	69.95	—.—
Burning Steel Edition /dt	—.—	—.—	94.95
Burntime /dt	68.95	79.95	81.95
Campaign 2 /dt	71.95	85.95	—.—
Cannonfodder /dt	51.95	—.—	—.—
Chartbreaker /dt	V.mö.	V.mö.	—.—
Christoph Kolumbus /dt	73.95	82.95	—.—
Civilization /dt	76.95	89.95	—.—
Cool Spot /dt	47.95	—.—	—.—
Comanche & Mission 1 und 2 /dt	—.—	—.—	99.00
Comanche /dt	—.—	94.95	—.—
Comanche Mission Disk. 1 /dt	—.—	49.95	—.—
Comanche Mission Disk. 2 /dt	—.—	58.95	—.—
Das Schwarze Auge /dt	74.95	82.95	69.95
Das Schwarze Auge 2 /dt	V.mö.	V.mö.	V.mö.
Day of the Tentacle /dt	—.—	94.95	94.95
Der Patrizier /dt	69.95	82.95	89.95
Der Planer /dt	—.—	82.95	—.—
Der Rasenmäher-Mann /dt	—.—	—.—	87.95
Der Schatz im Silbersee /dt	87.95	87.95	—.—
Die Siedler /dt	79.95	79.95	V.mö.
Disposable Hero /dt	49.95	—.—	—.—
Doom	—.—	79.95	—.—
Dracula Unleashed	—.—	—.—	87.95
Dune 2 /dt	52.95	62.95	—.—
Elfmania /dt	49.95	—.—	—.—
Elite 2 - Frontier /dt	53.95	69.95	—.—
Epic Pinball /dt	—.—	74.95	—.—
Eye of the Beholder 1-3 /dt	—.—	—.—	94.95
F-117A Stealth Fighter 2.0 /dt	65.95	89.95	81.95
Fields of Glory /dt	—.—	89.95	—.—
Fire & Ice /dt	47.95	59.95	—.—
Flashback /dt	62.95	69.95	—.—
Flight Simulator 5.0 /dt	—.—	135.00	—.—
Formula 1 Grand Prix /dt	74.95	89.95	—.—
Gabriel Knight /dt	—.—	69.95	82.95
Goal! /dt	52.95	58.95	—.—
Goblins 3 /dt	71.95	85.95	109.00
Gunship 2000 /dt	67.95	89.95	99.00
Hattrick! /dt	V.mö.	V.mö.	—.—
Historyline 1914-1918 /dt	69.95	69.95	61.95
Inca 2 /dt	—.—	92.95	119.95
Indiana Jones 4 - Fate of Atlantis /dt	87.95	94.95	74.95
Indy Car Racing /dt	—.—	74.95	—.—
Iron Helix /dt	—.—	—.—	82.95
Jurassic Park /dt	57.95	71.95	71.95
Legend of Kyrandia 2 /dt	V.mö.	V.mö.	V.mö.
Leisure Suit Larry 6 /dt	—.—	69.95	V.mö.
Links 386 Pro /dt	—.—	92.95	—.—
Lords of Power /dt	74.95	80.95	—.—
Lothar Matthäus /dt	64.95	V.mö.	—.—
Lucas Arts Classic Adventures /dt	—.—	—.—	109.00
Mad Dog McCree	—.—	—.—	73.95
Master of Orion /dt	—.—	84.95	—.—
Mechwarrior 2	—.—	V.mö.	V.mö.
Microcosm /dt	—.—	—.—	V.mö.
Might & Magic 3-5 /dt	—.—	—.—	94.95
Mortal Kombat /dt	51.95	51.95	—.—
Mr. Nutz /dt	49.95	—.—	—.—
NHL Hockey /dt	—.—	79.95	—.—
Pacific Strike /dt	—.—	V.mö.	V.mö.
Pacific Strike Speech Pack /dt	—.—	V.mo.	V.mö.
Pinball Dreams /dt	61.95	63.95	—.—
Pinball Fantasies /dt	61.95	62.95	—.—
Pirates! Gold /dt	—.—	89.95	—.—
Pizza Connection /dt	V.mö.	V.mö.	—.—
Police Quest 4 /dt	—.—	69.95	V.mö.
Privateer /dt	—.—	89.95	V.mö.
Privateer Mission Disk. /dt	—.—	V.mö.	—.—
Privateer Speech Pack /dt	—.—	38.95	—.—
Railroad Tycoon Deluxe /dt	—.—	79.95	—.—
Rebel Assault	—.—	—.—	87.95
Return to Zork /dt	—.—	80.95	89.95
Sam & Max /dt	—.—	94.95	V.mö.
Sensible Soccer '93 /dt	47.95	58.95	—.—
Shadow Caster /dt	—.—	75.95	—.—
Silver Ball /dt	—.—	49.95	—.—
Sim City 2000	—.—	76.95	—.—
Sim Farm /dt	—.—	85.95	—.—
Simon the Sorcerer /dt	71.95	92.95	—.—
Star Trek /dt (Amiga 1200)	71.95	82.95	V.mö.
Star Trek 2 /dt	—.—	82.95	V.mö.
Strike Commander & Mission & Speech /dt	—.—	89.95	—.—
Strike Commander /dt	—.—	89.95	—.—
Strike Commander Mission Disk. /dt	—.—	38.95	—.—
Stronghold /dt	—.—	87.95	87.95
Sub War 2050 /dt	—.—	89.95	—.—
Syndicate /dt	61.95	79.95	—.—
Syndicate Mission Disk. /dt	V.mö.	35.95	—.—
T.F.X. /dt	V.mö.	92.95	99.00
Task Force 1942 /dt	—.—	89.95	99.00
Terminator Rampage /dt	—.—	87.95	—.—
Tornado /dt	61.95	69.95	82.95
Tornado Mission Disk. 1/dt	—.—	36.95	—.—
Turrican 3	49.95	—.—	—.—
Ultima 7 /dt	—.—	84.95	—.—
Ultima 7 Teil 2 /dt	—.—	81.95	—.—
Ultima 8	—.—	V.mö.	V.mö.
Ultima Underworld 1 & 2	—.—	—.—	89.95
Ultima Underworld /dt	—.—	76.95	—.—
Ultima Underworld 2 /dt	—.—	76.95	—.—
Uridium 2 /dt	47.95	—.—	—.—
Wing Commander 2 & Speech Pack /dt	—.—	69.95	—.—
Wing C. 2 Special Oper. 1 und 2 /dt	—.—	45.95	—.—
Wing Commander 2 Deluxe Edition	—.—	—.—	99.00
Wing Commander Academy /dt	—.—	65.95	—.—
Winter Olympics /dt	63.95	72.95	—.—
Wiz 'n' Liz /dt	59.95	—.—	—.—
X-Copy & Tools /dt	76.95	76.95	—.—
X-Wing /dt	—.—	94.95	—.—
X-Wing Mission Disk. 1 + Upgrade Kit /dt	—.—	57.95	—.—
X-Wing Mission Disk. 2 - B-Wing /dt	—.—	43.95	—.—
Zeppelin /dt	74.95	79.95	—.—

Sonder- angeboteote

	Amiga	I BM-PC	Atari ST
Alien Breed Special Edition	21.95	—.—	—.—
Assassin Special Edition /dt	21.95	—.—	—.—
Eye of the Beholder 1 /dt	36.95	36.95	—.—
F-15 Strike Eagle 2 /dt	30.95	30.95	30.95
F-16 Falcon /dt	25.95	—.—	—.—
F-I9 Stealth Fighter /dt	32.95	32.95	32.95
Great Courts 2 /dt	24.95	24.95	24.95
Gunship /dt	23.95	23.95	—.—
Indiana Jones 3 /dt	36.95	36.95	—.—
Loom /dt	36.95	36.95	—.—
M1 Tank Platoon /dt	28.95	28.95	28.95
Mad TV /dt	36.95	36.95	—.—
Maniac Mansion /dt	36.95	36.95	—.—
Pirates! /dt	24.95	24.95	—.—
Railroad Tycoon /dt	30.95	30.95	—.—
Secret of Monkey Island /dt	36.95	36.95	—.—
Silent Service 2 /dt	30.95	30.95	—.—
Wing Commander	—.—	25.95	—.—
Wing Commander /dt	39.95	—.—	—.—
WWF European Rampage /dt	21.95	24.95	21.95
Zak McKracken /dt	36.95	36.95	—.—
Zool /dt	23.95	23.95	—.—

MEGA-HITS

Alone in the Dark 2 /dt	93.-	PC
Ambermoon /dt	73.-	Amiga
Anstoss /dt	69.-	Amiga & PC
Die Siedler /dt	79.-	Amiga
Doom	79.-	PC
Mortal Kombat /dt	52.-	Amiga & PC
Rebel Assault	88.-	CD-ROM
Sam & Max /dt	95.-	PC
Strike Commander /dt	89.-	CD-ROM
Syndicate Mission Disk. /dt	36.-	PC

ZUBEHöR

Gravis analog Joystick	73.95
Gravis analog Joystick Pro	79.95
Gravis PC Game Pad	45.95
Sound Blaster Deluxe Edition /dt	149.00
Sound Blaster Pro Deluxe Edition /dt	239.00
Sound Blaster 16 Basic Edition /dt	289.00
Sound Blaster 16 ASP Multi CD /dt	399.00
1. MB-Erweiterung für Amiga 500	49.95
2. Laufwerk 3,5" für Amiga	139.00
Gravis Game Pad (Amiga & Atari ST)	36.95

0 28 71 / 86 31
18 30 88
18 06 37 • 18 54 43
FAX 0 28 71 / 86 31

Bachler
Computersoftware

V,mö = Vorbestellung möglich • dt = Deutsche Anleitung oder Version

So könnt Ihr gleich bestellen:

Einfach bei uns anrufen und Eure Bestellung durchgeben, oder eine Postkarte/Brief mit Euren Wünschen an uns schicken. Der Versand erfolgt dann per Nachnahme (+ 9,— DM) oder per Vorkasse (+ 4,— DM). Ab 150,— DM Bestellwert liefern wir grundsätzlich portofrei. Auslandskunden bestellen bitte nur schriftlich gegen Vorkasse.

Postfach 1113 • 46361 Bocholt Blücherstr. 24 • 46397 Bocholt

HEX-Hexerei

Geht Euren Rollenspiel-Mannen vorschnell die Puste aus? Habt Ihr zu wenig Credits auf dem Stab? Mit POWER PLAY kein Problem mehr: Wir zeigen Euch, wie Ihr Eure Spielstände manipuliert.

So geht's!

Als allererstes benötigt Ihr einen sogenannten HEX-Editor, mit dem Ihr Euch zum Beispiel den Inhalt von Spielständen anschauen könnt. "Diskedit" aus den Norton Utilities oder die PC Tools haben sich dabei bestens bewährt, "Debug" unter DOS tut's aber auch. Nun benötigt Ihr noch den Spielstand und es kann losgehen. Verändert mit dem HEX-Editor bitte nur Werte in eventuellen "Savegames", da im schlimmsten Fall die Festplatte das Zeitliche segnen kann. Sinnloses Herumschreiben in den Spielständen hat sich ebenfalls wenig bewährt, da dieselben dann nur noch in den seltensten Fällen vom Hauptprogramm geladen werden konnten.



Mit dem "Diskedit" von Norton (links) sind Spielstandmanipulationen kein Problem mehr

Jurassic Park (MS-DOS)

Marko Pusch aus Koenigsfeld hat herausbekommen, wie man sich die von Computer zu Computer verschiedenen Paßwörter ausrechnen kann. Dazu müßt Ihr allerdings zuerst das erste Level durchspielen. Von diesem Paßwort sind die letzten drei Stellen das wichtigste: Diese solltet Ihr einfach in die Levelcodes (siehe Tabelle) anstatt der Kreuze eintragen, und schon darf jedes Level angewählt werden.

Level	Levelcode
2-------Triceratopsgehege	B14A5+++
3------Stegosaurusgehege	3B5FB+++
4-------Gallimimusgehege	0377D+++
5 ---------------------------	kein Code
6--------Pterodomegehege	0179D+++
7----Brachiosaurusgehege	607AF+++
8------------Visitor-Center	EB8FD+++
9-------Maintenance Shed	8B8FF+++
10----------Höhlensystem 1	AB901+++
11----------Höhlensystem 2	4B903+++

NHL Hockey

Andreas Theimer aus Vöhringen zeigt Euch, wie Ihr die Spielerwerte in EAs tollem Eishockeysimulator nach Belieben verändern könnt.

Wenn man eine neue Liga, zum Beispiel **test** anlegt, wird automatisch ein Unterverzeichnis mit dem Liganamen im Hockeyverzeichnis angelegt. In diesem Verzeichnis, zum Beispiel **test.lp**, befinden sich alle Dateien, die für diese Liga relevant sind. In diesem Verzeichnis befinden sich auch die Dateien **att.db** und **key.db**. In att.db sind alle Eigenschaften der Spieler enthalten, zum Beispiel speed, shot power usw., und in key.db werden alle Daten zur Saison gespeichert, die den jeweiligen Spieler betreffen, z.B. wieviele goals, assists er in dieser Saison gemacht hat. In key.db steht auch das Offset, wo in der Datei att.db die Eigenschaften des entsprechenden Spielers stehen.

Dies möchte ich nochmal an einem Beispiel verdeutlichen, dazu nehmen wir Steve Yzerman von den Detroit Red Wings. Wenn man in der Datei key.db nach dem Namen des Spielers sucht, die in dieser Datei nach Vereinen angelegt sind, kann man das Offset einfach ablesen. Nach dem Namen des Spielers folgt ein Byte BA (in HEX), nach diesem Byte beginnen die Daten für die laufende Saison. Die nachfolgende beiden Bytes bezeichnen das Offset in der att.db Datei.

Siehe Tabelle 1

Das Offset für Steve Yzermann ist 08 09, nun muß man die Zahlen noch umdrehen, also 09 08, das ist das richtige Offset für die Datei att.db.

Siehe Tabelle 2

An der Stelle 0908 in der Datei att.db beginnt mit 00, d.h. der Spieler ist Rechtshänder und 01 würde Linkshänder bedeuten. Die nächsten 14 Bytes sind für die Eigenschaften des Spielers verantwortlich. Hier habe ich fast alle auf 0f gesetzt, was 100 entspricht. Somit hat der Spieler die besten Eigenschaften. Es macht aber keinen Sinn, in jeder Eigenschaft das Maximum zu erreichen, zum Beispiel bei Gewicht und Agressivität, da sonst der Spieler sehr oft auf die Strafbank wandert.

Wir wünschen Euch beim Ausprobieren viel Spaß, jedoch sollte man vorher noch eine Sicherungskopie der Daten machen, am einfachsten mit copy *.db *.bak, damit Ihr im Notfall die Orginaldaten für Eure Liga habt.

Tabelle 1

Offset	Hex	ASCII
004880	18 13 43 53 74 65 76 65 00 00 00 00 00 00 00 00	I..CSteve........I
004890	00 00 00 59 7a 65 72 6d 61 6e 00 00 00 00 00 00	I...Yzerman......I
0048a0	00 00 00 ba **08 09** 00 00 a0 12 00 00 68 16 00 00	I............h...I
0048b0	30 30 38 34 18 03 44 53 74 65 76 65 00 00 00 00	I0084..DSteve....I

Tabelle 2

Offset	Hex
0008e6	0a 0a 0d 0a 0a 0a 05 08 08 01 09 09 09 09 00 08
0008f6	08 04 08 0a 08 03 0a 08 05 0a 08 0a 05 01 04 04
000906	04 04 **00 0f 0f 05 0f 0f 0f 0f 0f 0f 0f 0f 0f 0f**
000916	**0f** 01 0d 0d 0d 0d 00 0a 0d 04 0e 07 0e 0d 0e 0a

Elite 2

Michael Nelles aus Rheinbach hat in David Brabens umstrittenen *Elite*-Nachfolger einen kleinen Bug erkannt, der es Euch ermöglicht, Tausende von Lichtjahren mit nur einer Tankfüllung zurückzulegen. Bekanntlich läßt sich die Sternenkarte mit der SHIFT-Taste (plus Cursor-Tasten) recht flink durchforsten.

Dabei kann es passieren, daß beim Durchsuchen weit entfernter Systeme die Anzeige bei einem System von "Out of Range" oder "Außer Reichweite" in "Erforderlicher Treibstoff: xx t" umspringt, obwohl es 1000 LJ entfernt ist. Dieses Phänomen (vielleicht ein Sprung im Raum-Zeit-Gefüge?) läßt sich einfach ausnutzen, indem Ihr den gewünschten Treibstoff nachtankt und flugs zu diesem System springt. Andersrum funktioniert die Sachen, ebenfalls – ins alte System kommt Ihr also immer wieder zurück. So lassen sich Reisen in die Seitenarme der Galaxie oder ins Zentrum in Sekundenschnelle bewerkstelligen.

Anstoss (MS-DOS)

Christof Wöstemeyer aus Münster hilft allen krisengeschüttelten *Anstoss*-Managern aus der Patsche. Alles was Ihr für Eure Rettung braucht, ist "Edit" unter DOS. Zuerst sollte man sich über seine Finanzlage im klaren sein. Dazu notiert man sich unmittelbar vor dem Abspeichern im "Finanzlage"-Menü alle Werte, am besten die "Tatsächlichen" wie z.B. die "Pokalspieleinnahmen" oder das "Fernsehhonorar". Diese Werte sucht Ihr dann mit Hilfe des "Edit"-Befehls in Eurer Save.ANS Datei. Habt Ihr eine Zahl gefunden, die denselben Wert hat wie z.B. Eure Pokalspieleinnahmen, dann braucht Ihr diese Zahl nur noch Euren Vorstellungen nach beliebig verändern und urplötzlich habt Ihr Euer Konto um etliche Millionen erschwert.

Aber Vorsicht! Es gelten nur die Zahlen vor dem Punkt und den sechs Nullen, die solltet Ihr nämlich so lassen wie sie sind. Viel Spaß noch mit Eurer zukünftigen Millionentruppe!

Ein Beispiel sieht mit "Edit" ungefähr so aus :

-urspr. Spielstand :-		-editierter Spielstand :-	
6537800.000000			
1500000.000000	= **Fernsehhonorar tats.**	6500000.000000	+5,0
1100000.000000	= **Fernsehhonorar kalk.**	6100000.000000	+5,0
660000.000000	= **Werbeeinnahmen tats.**	9900000.000000	+9,3
600000.000000	= **Werbeeinnahmen kalk.**	9300000.000000	+9,3
0.000000		0.000000	
0.000000		0.000000	
-570000.000000		-570000.000000	
-1737200.000000		-1737200.000000	
700000.000000	= **Guthaben**	5700000.000000	+5,0
-250000.000000	= **Spielertransfer**	2000000.000000	+2,25
-329000.000000	= **sonst. Kosten**	-129000.000000	+0,2
430000.000000		430000.000000	
-1296900.000000		-1296900.000000	

Subwar 2050

Von Jürgen König aus Feldkirch-Tosters stammt folgender Unterwassertip: Mit einem HEX-Editor schnappt Ihr Euch die ersten drei Zeilen der Save-Datei und ändert einfach die in der Grafik gekennzeichneten Werte um. Voila!

```
0000(0000)  6A 6B 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00  jk
0016(0010)  00 00 00 00 00 00 00 00 04 00 FF FF FF 00 E1 09     >  T
0032(0020)  01 00 02 00 20 20 20 20 20 20 20 10 00 00 00 00
            GEBIET MISSION                   CREDITS

Gebiete : 00 Übung
          01 Nord Atlantik
          02 Antarktis
          03 Südchinesisches Meer
          04 Japanisches Meer
```

Inserentenverzeichnis

Privateer

Ebenfalls von Jürgen König aus Feldkirch-Tosters stammt der ultimative Editier-Cheat zu Privateer. Besonders in den letzten Missionen könnt Ihr die sechs Skeltek-Kanonen gut gebrauchen.

Zuerst nehmt Ihr Euch wie immer einen Spielstand (XXXXX.sav) und editiert nun wie folgt:

Waffen:

Durchsucht die Datei nach dem Wort FWEAPGUNS. Habt Ihr die Zeile gefunden, kann's losgehen. Für die Waffen werden ab der nächsten Zeile Zahlenwerte zwischen 01 und 09, für die Position zwischen 01 und 06 vergeben.

01	Meson Blaster
02	Particle Cannon
03	Ionic Pulse Cannon
04	Mass Driver
05	Plasma Gun
06	Laser
07	Tachyon Cannon
08	Skeltek (1)
09	Skeltek (2)

Credits:

Sucht Ihr nach unbegrenzten Credits, findet zuerst das Wort CCRGI. Fünf Stellen weiter ist der Credit-Account angegeben, der sich am besten mit drei FFs überschreiben läßt.

Markus Schirmer aus München stellt uns zudem noch eine Standortanwahl zur Verfügung, die leidiges Umherfliegen überflüssig macht.

Sucht Euch in Eurem Spielstand einfEh das Wort RNDM, geht drei HEX-Paare zurück und eine Zeile nach oben. Hier müßte der aktuelle Standort erscheinen (Zum Beispiel Perry Naval Base – 29). Ändert diesen Wert nach Belieben (siehe Tabelle) um. Um die Sache zu vervollständigen, muß jedoch ein weiteres Byte geändert werden. Sucht dieses Mal das Wort PLAYSCOR und geht vom R vier Zeilen nach unten und sieben Paare zurück. An dieser Stelle muß derselbe Wert stehen, wie an obiger (zum Beispiel 29) und natürlich muß dieses Byte auch geändert werden.



```
DETROID.SAV

WAFFEN:
Vom Anfang der Datei 2x PAGE DOWN

0480(01E0)  40 00 00 00 46 57 45 41 50 47 55 4E 53 00 00 00    FWEAPGUNS
0496(01F0)  18 09 02 00 00 09 01 00 00 09 04 00 00 09 03 00
                                                   WAFFENART
1x PAGE DOWN                                       POSITION

0000(0000)  00 09 07 00 00 09 05 00 00 4C 4E 43 48 00 00 00
0016(0010)    ......
0032(0020)  4C 00 00 00 06 01 0A 00 01 09 00 00 43 48 00 00

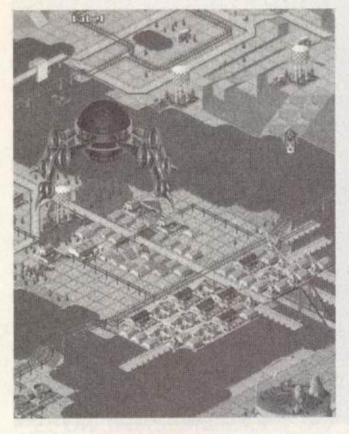

CREDITS:
Vom Anfang 3x PAGE DOWN

0256(0100)  4F 49 4E 46 4F 00 00 00 09 43 41 52 47 4F 00 00  +INFO   ÆCARGO
0272(0110)  00 00 43 43 52 47 49 06 00 00 08 E0 93 04 00 32    CCRGI
                                              CREDITS
```

Hex-Wert	Quadrant	System	Location	
00	Humboldt	Troy	Achilles	Mining Base
01	Clarke	Perry	Anapolis	Refinery Base
02	Humboldt	Pyrenees	Basque	Mining Base
03	Fariss	Palan	Basra	Refinery Base
04	Potter	Auriga	Beaconsfield	Refinery Base
05	Clarke	Tingerhoff	Bodensee	Agricultural Planet
06	Humboldt	Junction	Burton	Agricultural Planet
07	Clarke	Hyades	Charon	Mining Base *
08	Fariss	Capella	Drake	Pirate Base *
09	Fariss	New Caledonia	Edinburgh	Refinery Base
0A	Potter	New Constantinople	Edom	Agricultural Planet
0B	Potter	Auriga	Elycia	Agricultural Planet
0C	Potter	Shangri La	Erewhon	Pleasure Planet *
0D	Fariss	New Caledonia	Glasgow	Refinery Base
0E	Potter	Raxis	Graccus	Refinery Base
0F	Humboldt	Troy	Hector	Mining
10	Clarke	Midgard	Heimdel	Agricultural Planet
11	Humboldt	Troy	Helen	Agricultural Planet
12	Potter	XXN_1927	Jolson	Pleasure Planet *
13	Potter	XXN_1927	Joplin	Refinery Base *
14	Fariss	Regallis	Kronecker	Mining Base
15	Clarke	Lisacc	Lisacc	Mining Base
16	Potter	New Castle	Liverpool	Refinery Base
17	Fariss	Nexus	Macabee	Mining Base
18	Humboldt	Padre	Magdaline	Pleasure Planet
19	Potter	Aldebaran	Matahari	Pleasure Planet
1A	Potter	Hind's Variable N.	Meadow	Refinery Base
1B	Fariss	Telar	Megiddo	Pirate Base
1C	Clarke	Ragnarok	Mjolnar	Agricultural Planet
1D	Clarke	Tingerhoff	Munchen	Refinery Base
1E	Potter	DN_N1912	N1912_1	Pleasure Planet
1F	Potter	New Constantinople	New Constantinople	Government Base
20	Potter	New Detroit	New Detroit	Industrial Planet
21	Humboldt	Pyrenees	New Iberia	Agricultural Planet
22	Potter	ND_57	New Reno	Pleasure Planet
23	Clarke	Nitir	Nitir	Agricultural Planet
24	Humboldt	Pentonville	Oakham	Pirate Base
25	Potter	Saxtogue	Olympus	Pleasure Planet *
26	Potter	Hind's -Variable N.	Oresville	Agricultural Planet
27	Potter	Oxford	Oxford	University Planet
28	Fariss	Palan	Palan	Agricultural Planet
29	Clarke	Perry	Perry Naval Base	Military Starbase
2A	Humboldt	Pollux	Remus	Refinery Base
2B	Humboldt	Varnus	Rilke	Refinery Base
2C	Humboldt	Varnus	Rodin	Agricultural Planet
2D	Fariss	Castor	Romolus	Mining Base
2E	Fariss	Rygannon	Rygannon	Mining Base
2F	Humboldt	Prasepe	Saratov	Mining Base
30	Clarke	Rikel	Siva	Agricultural Planet
31	Fariss	KM_252	Smallville	Pirate Base
32	Humboldt	Junction	Speke	Pleasure Planet
33	Clarke	Surtur	Surtur	Agricultural Planet
34	Potter	Manchester	Thisbury	Refinery Base
35	Potter	Raxis	Trinsic	Agricultural Planet
36	Fariss	Sherwood	Tucks's Pirate Base	Pirate Base
37	Fariss	Valhalla	Valkyrie	Mining Base
38	Humboldt	Junction	Victoria	Agricultural Planet
39	Clarke	Rikel	Vishnu	Mining Base
3A	Potter	Manchester	Wickerton	Refinery Base
3B	Fariss	Delta Prime	Derelict	Derelict *

Sim City 2000

Matthias Klopfe aus Schweinfurt kommt abgebrannten Maxis-Architekten zu Hilfe. Speichert Euer neu angelegtes Spielfeld am besten sofort ab und ändert das HEX-Paar an Stelle 27 (Hex) in 01. Bei länger gespeicherten Spielständen ist dies nicht zu empfehlen, denn wenn an Stelle 27 ein anderer Wert als 00 oder 01 steht, kann es Probleme geben.



```
                         Disk Editor
   Objekt  Bearbeiten  Verbindung  Anzeige  Info  Werkzeuge  Hilfe
Cluster 14.379, Sektor 230.557
00000000:  46 4F 52 4D 00 00 E2 DD - 53 43 44 48 4D 49 53 43 FORM..Γ.SCDHMISC
00000010:  00 00 02 AC 81 00 02 01 - 22 82 00 01 01 85 00 02 ...¼ü..."é...à..
00000020:  08 02 82 00 01 07 81 [01] - 02 27 10 82 00 01 01 82 ..é..ü..'.é...é
00000030:  00 01 03 B0 00 03 02 49 - F0 81 00 02 AF C8 82 00 ......I≡ü..».é.
00000040:  01 03 82 00 01 02 82 00 - 01 96 82 00 01 0A 82 00 ..é...é..ûé...é.
00000050:  01 0F 82 00 01 04 FF 00 - FF 00 82 00 01 07 8A 00 ..é... . .é..è.
00000060:  01 07 8A 00 01 07 8A 00 - 01 07 8A 00 01 07 8A 00 .è..è..è..è.
00000070:  01 07 8A 00 01 07 8A 00 - 01 07 8A 00 01 07 8A 00 .è..è..è..è.
00000080:  01 07 8A 00 01 07 85 00 - 02 37 8C 95 00 02 02 E2 .è..à..7îò...Γ
00000090:  81 00 02 03 E7 81 00 02 - 01 1B 82 00 01 68 82 00 ü...τü.....hé.
000000A0:  01 21 82 00 01 06 82 00 - 01 01 FF 00 FF 00 FF 00 .!é...é... . . .
   Datei                                                     Cluster 14.379
   C:\SC2000\dune.sc2                               Datei-Offset 39, Hex [27]
```

Fantasy Empire

Allen verzweifelten *Fantasy-Empire*-Spielern kommt Kai Schacht aus Bremen zu Hilfe. Um Euch den Super-Charakter zusammenzubauen, sucht Ihr Euch in der Datei **NPC1.DAT** den Namen Eures Charakters und zählt die Stellen, wie in der Tabelle aufgeführt, ab. Setzt an die Positionen einfach Eure gewünschten Werte, und schon ist der Superkämpfer fertig.



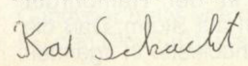
```
NAME 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 00 AA AA A1 A1 A2 A2 BB BB
     BB 00 B1 B1 B1 00 B2 B2 B2 00 C1 C1 C1 00 C2 C2 C2 00 D1
     D1 D1 00 D2 D2 D2 00 EE EE EE E0 FF GG HH II JJ KK LL 00
     MM NN  TEXT TEXT TEXT TEXT TEXT TEXT TEXT
```

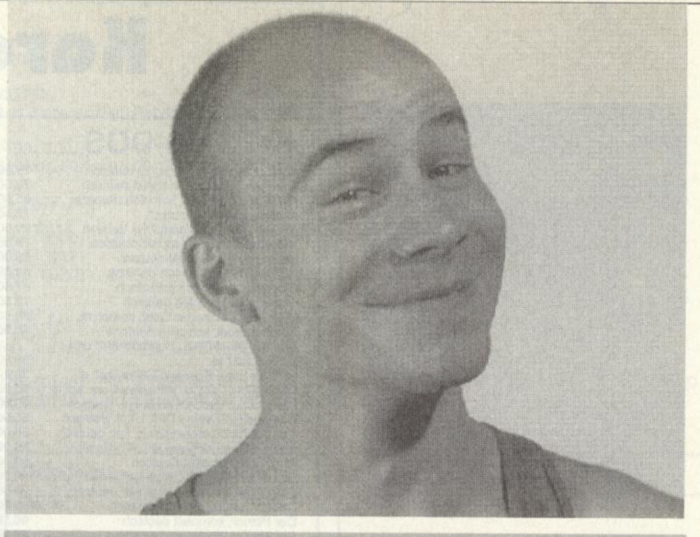
FF/GG/HH/II/JJ/KK/LL=Str./Int./Wis./Dex./Con./Cha

AA	= Welten gesamt	BB	=Sclachten gesamt
A1	= gewonnen	B1	= gewonnen
A2	= verloren	B2	= verloren

C1	=Helden verloren	D1	=Helden getötet		
C2	=Truppen verloren	D2	=Truppen getötet		
EE	=Erfahrungspunkte	LL	=Gesicht (00-FE)		
MM	=Status 00=Lawul 01=Neutral 02=Chaotic	NN	=Beruf	00=Nichts 02=Zwerg 04=Mystiker 06=Magier	01=Elf 03=Kämpfer 05=Kleriker

Mit freundlichen Grüßen,





Doc Düse

Wer aufmerksam Computerzeitschriften liest, könnte den Eindruck gewinnen, daß das Speichermedium CD-ROM die Lösung aller Probleme ist. Nur der aufmerksame Leser wird auch zwischen den Zeilen über einige Ungereimtheiten stolpern, mit denen sich Entwickler und Techniker immer wieder abringen. Denn technisch gehören die schneckenlahmen CD-ROM-Laufwerke noch immer zu den Sorgenkindern der Entwickler. Bei der Entwicklung einer CD-ROM-Applikation gibt es Probleme, daß sich die Balken biegen: Langsame Zugriffszeiten, haarsträubende Fehlertoleranzen, immerhin schon ein halbes Dutzend unterschiedlicher Standards (mit steigender Tendenz), die zudem noch in unterschiedlichen Geschwindigkeiten drehen und der relativ große, aber doch beschränkte Platz von 650 MByte. Eine ganz andere ungeklärte Frage ist der CD-ROM-Abfallberg, der sich langsam, aber sicher mit der zunehmenden Verbreitung der Billig-CD-ROMs anhäuft. Also das gelobte Medium Compact Disc ist ganz sicher noch nicht das Gelbe vom Ei. Dieser Meinung ist auch Vorausdenker und Spieldesigner Chriz Crawford der dem Medium CD-ROM keine fünf Jahre mehr gibt. Nach seiner Meinung wird dann spätestens die unflexible CD-ROM durch digitale Kommunikation wie ISDN abgelöst. Eines kann man mit Gewißheit sagen: Die CD-ROM ist das Medium der nächsten zwei Jahre und dann wird sich zeigen, ob die unbeschreibbare Scheibe den Gürtel enger schnallen muß.

Ultrasound

Zur Ehrenrettung der Ultrasound, in bezug auf die Soundunterstützung bei Spielen, möchte ich Eurem Test noch folgende Punkte hinzufügen:

1. Für die meisten Spiele (X-Wing, Ultima Underworld 1 und 2, Wing Commander 1 und 2) gibt es mittlerweile Treiber, die neben der Roland LAPC 1/MT 32 gleichzeitig digitalisierte Soundeffekte der Soundblasterkarten unterstützen. Wer jemals X-Wing mit dieser Karte in der General MIDI / Soundblaster-Kombination gespielt hat, wird sich bestimmt keine andere Karte mehr kaufen. Außerdem haben sich die meisten Spieleproduzenten inzwischen bereit erklärt, die Ultrasound auch direkt zu unterstützen. Die Treiber kann man sich per Modem besorgen, über:

CompuServe GOPCVENB area #14 71333,350

StarFire Germany 49-9131-538303 V32bis

und für Leute ohne Modem, über die Firma:

TransTech
Grissetstraße 11
74182 Obersulm
Tel.: 7130 6664
Fax.: 07130 9120

2. Jeder, der die Registrierkarte einschickt, erhält kostenlos die MIDI-Sequencer Programme MIDIsoft Recording Session und Powerchords für Windows. Bei einigen Anbietern erhält man diese bereits beim Kauf der Karte.

Außerdem muß gesagt werden, daß es derzeit wohl keine Soundkarte gibt, die für diesen Preis eine derartige Akustik erzeugt, ganz zu schweigen von den einzigartigen 3-D-Sound Möglichkeiten (Demos gibt es in den obengenannten Mailboxen), welche hoffentlich auch bald in Spielen zu finden sein werden. Anbei wäre noch zu erwähnen, daß die Kundenbetreuung durch die Firma Gravis, ebenso wie die Betreuung durch die Firma Logitech, absolute Spitze sind.

Gerd Wolz, Starnberg

Ein besonderes Dankeschön an Gerd! Natürlich ist Euch Doc Düse für Beiträge solcher Art zutiefst dankbar. Hat jemand von Euch Hardware-Informationen, die anderen eventuell weiterhelfen könnten, dann wißt Ihr was zu tun ist.

Rückwärtsgang

Ich habe ziemliche Probleme mit ULTIMA UNDERWORLD 2. Die Steuerung spinnt bei mir nämlich immer, d.h. sobald ich versuche, nach vorne zu laufen, so tut sich gar nichts (rechts und links klappt alles). Dasselbe geschieht, sobald ich versuche, mich nach hinten zu bewegen. Versuche ich aber, die ganze Geschichte mit dem Joystick zu steuern, klappt alles tadellos. Wo also liegt das Problem (diesen Ärger habe ich sonst mit keinem anderen Spiel – ULTIMA UNDERWORLD 1 läßt sich ohne Probleme steuern)? Ich besitze einen 486/DX2 mit 66 MHz und 8 MByte RAM, sowie 256 KByte Cache. Meine Spiele mit Mausunterstützung steuere ich mit einer LOGITECH-Maus. Ich habe auch schon versucht, einen Update-Patch zu installieren. Damit ließ sich ein früheres Problem bei UNDERWORLD 2 beseitigen (das Spiel hielt zwischendurch mitsamt Cursor und Musik an), doch bei diesem Problem versagt er jämmerlich.

Caroline Bach, Karlsruhe

Ich gestehe, daß ich in diesem Fall auch kein Allheilmittel kenne: Vielleicht hast du im Setup eine falsche Einstellung der Soundkarten angegeben, die sich in irgendeiner Form mit der Maus überschneidet. Probiere also einmal, Underworld 2 völlig ohne Soundkartenunterstützung in die Gänge zu bringen. Als generelles Problem könnte auch eine Neuorganisierung des Speichers weiterhelfen, eventuell der Befehl memmaker ab DOS 6.0. Falls also jemand unserer Leser ein ähnliches Problem bei Underworld 2 entdeckt hat, wäre es sehr nett, wenn wir auf diese Weise Caroline weiterhelfen könnten.

Affeninsel

Ich habe ein paar Probleme, die mir schon einige Zeit zu schaffen machen. Ich besitze einen 486 DX 33 mit CPS-Audioblaster pro 4.0 und einem CD-ROM Laufwerk. Obwohl CPS den Audioblaster für 100% AdLib kompatibel erklärt, gibt es bei Monkey Island 1 Probleme: Wenn ich versuche, es zu starten, erscheint die Meldung "RUN-TIME ERROR R6003 -integer divide by 0". Ich habe auch versucht, das Spiel mit den Optionen a für AdLib und g für Gameblaster (laut Handbuch) zu starten, ohne Erfolg. Eine andere Version von Monkey Island 1 hatte die gleichen Erscheinungen. Mit meinem vorherigen Creative Labs Soundblaster funktionierte es einwandfrei. Auch andere AdLib-Spiele haben Probleme mit dem Audioblaster (Ausnahme Strike Eagle II). Könnte es sein, daß meine Soundmaschine kaputt ist, oder kann ich den Fehler irgendwie beheben?

Mein nächster Fall: Kürzlich kaufte ich mir den hochgelobten Gravis Competition Pro-Joystick (ohne Gamecard), aber manche Programme werden durch den Anschluß eines solchen sehr gebremst (Hundefels 3D, aber nicht verraten). Bei Gods rennt der Held ständig nach rechts, und ist nicht zu stoppen. Bei Commander Keen 4+5 funktioniert der Stick ganz nach Erwartung, die Teile 1-3 hingegen registrieren ihn erst gar nicht.

Ich hoffe, du kannst mir helfen, und ich danke dir schon im voraus.

Björn Küllmer

Nachdem CPS haarscharf am endgültigen Konkurs vorbeigeschlittert ist, stehen die Zeichen in der Hamburger Firma nun auf Sturm: Daß die CPS-Soundblaster in irgendei-

ner Form nicht AdLib-kompatibel sein könnte, kann einfach nicht sein.

Die Joystick-Erkennung und Auswertung ist eine Sache für sich: *Gods* gehört dabei sicher zu den chaotischsten Abfragen der neuen Softwaregeschichte, die einzige Möglichkeit, das Spiel in feste Hände zu bekommen, ist mit einem einstellbaren Joy zu arbeiten. Da das Rennen um den Hundefels sich mit der Tastatur eindeutig besser spielen läßt, würde ich Dir zu einem Verzicht auf den gelobten Gravis Joy raten.

Kauf Dir was

Bevor ich loslege, muß ich erst mal sagen, daß ich die Rubrik "Doc Düse" echt stark finde!! Aber nun zu meiner Frage: Ich habe vor, mein altes 386er Motherboard zu vermöbeln und mir einen 486DX2/66 zu kaufen.

1. Lohnt es sich, die Festplatte über einen Local-Bus-Controller laufen zu lassen ?

2. Ich bin ein extremer "Spieler" und spiele gerne Spiele wie Strike Commander oder Comanche. Da aber zu der nötigen Rechenpower auch eine anständige Local-Bus-Grafikkarte gehört, werde ich mir wohl auch noch so ein Ding zulegen müssen. Du hast mal die BOCAS VGAXL1 für "Spieler" empfohlen. Ist das immer noch so das Beste? Wenn ja, wie teuer ist sie in etwa und würde sie überhaupt mit meinem Monitor arbeiten? In der Beschreibung des Monitors stehen folgende Angaben: Auflösung: 31 kHz: maximal 640 x 480, 35 kHz: maximal 800x600 / 1024 x 768

Christian Feuerstein, Hattingen

1. Ein Rechner kann nicht schnell genug sein, so lohnt sich ein Local Bus Controller allemal. Da Du anscheinend zu einem neuen Motherboard greifen mußt (aufgepaßt: einige Boards können 386er und 486er Prozessoren verarbeiten, eventuell brauchst Du also nur den Prozessor), solltest Du schon zu einem Local Bus Board greifen und dabei darauf achten, daß gleich ein Local-Bus-Controller auf dem Board installiert ist. Die Boards mit integrierten SCSI-, IDE-Controllern sind logischerweise teurer als die normalen Boards, da Du aber keinen Local-Bus-Controller mehr brauchst, hast Du den Differenzbetrag schnell wieder raus. Nebenbei ersparst Du Dir eventuellen Ärger mit dem neuen Controller und hast einen Local-Bus-Steckplatz übrig, den Du beispielsweise mit einer Local Bus Netzwerkkarte füllen kannst. Bekommst Du kein preisgünstiges Board mit integriertem Controller, solltest Du zwischen dem Local-Bus-Controller und einer schnellen Festplatte abwägen, denn der schnellste Controller nützt Dir nichts, wenn die Festplatte nicht mitzieht und daran hakt es meistens.

2. Die beste Grafikkarte auf dem Markt ist die VGA-XL1 sicher nicht, da teurere Karten bessere technische Spezifikationen bieten als die Boca-Karte. Der Vorteil der XL1 ist ihr gutes Preis-Leistungs-Verhältnis und die relativ hohe Geschwindigkeit in DOS-Applikationen, also im größten Bereich der Spiele.

Sound-Geplänkel

Ich habe vor, mir eine Soundkarte mit "General Midi"- und Roland-MT-32-Kompatibilität zu erwerben. Zur Auswahl stehen die Soundblaster 16ASP mit Waveblaster und die Soundwave 32 von Orchid. Welche der beiden Soundkarten tönt in Sachen Instrumentenwiedergabe (vom ROM) besser, und welche hat weniger Kompatibilitätsschwierigkeiten mit Spielemusik (z.B. Ansprechen eines falschen Instrumentes oder sonstiges Wirrwarr?). Wird es in wenigen Wochen wieder etwas noch Besseres (oder Billigeres) geben?

S. Sutter, Uzwill (Schweiz)

Der Markt der General Midi kompatiblen Soundkarten, die mit Wavetable Sounds arbeiten, wird ständig größer: Neben der Soundwave 32 und der Creative Labs Karte gibt es bereits die Spea media FX, lieferbar ist auch eine GM-kompatible Karte vom taiwanischen Billiganbieter Aztech. Grundsätzlich muß man allen Karten bescheinigen, nicht 100prozentig zur echten Roland kompatibel zu sein. Außerdem bietet keine der Doppellösungen Soundblaster Pro kompatible Effekte. Dies läßt gerade einige exzellente Stereoeffekte schmerzlich vermissen. Zur Zeit sind also die Soundblaster 16 ASP mit Waveblaster-Aufsatz, die Sound-, Gamewave 32 und die Spea media FX in diesem Bereich etabliert. Jede Karte hat ihre eigenen Macken und emuliert das Original Roland General MIDI mal mehr und mal weniger gut. Da die Samples in den ROMs natürlich nicht die Original-Roland-Samples sind, ist bei allen Karten von Fremdanbietern immer eine leichte Verfälschung zu spüren. Das hat Vor- und Nachteile, denn neben den wirklich ärgerlichen Falschtönen haben die verschiedenen Emulationen manchmal den ganz eigenen Reiz, Musikstücke in verschiedenen Variationen abzuspielen. Die Angelegenheit wird erst dann richtig ärgerlich, wenn manche Töne extrem falsch klingen, und das passiert bei allen nicht echten Roland-Karten häufiger. Der Waveblaster-Aufsatz der Soundblaster 16 ASP funktioniert recht gut und wird erfreulicherweise sogar in einigen Spielem direkt unterstützt. Der Nachteil der Soundblaster 16 ist der oft sehr computergenerierte Creative Sound und die oftmals miese Verarbeitung der Karte. Die Spea media FX kann sich als echte Musikerkarte präsentieren und kann am ehesten am vollen Rolandsound kratzen. Allerdings hat die media fx manchmal Probleme mit der Soundblaster-Emulation. Die billigste Lösung, an eine General-Midi-kompatible Karte zu kommen, ist die Orchid Sound-, Gamewave 32. Da der DSP von Analog Devices neben der Roland auch gleich die Soundblaster emuliert, trifft die Karte die Sound-, Gamewave 32 im Roland und im Soundblasterbereich nicht immer den richtigen Ton. Allerdings gibt es seit neuestem frische ROMs mit noch mal eingespielten Samples für die Orchid-Karte. Damit werden zwar nicht die oft im DSP begrabenen Fehltöne behoben, aber der Klang nähert sich dem Original-Rolandsound an. Übrigens können alle Orchidkartenbesitzer die ROMs nachträglich bei Orchid ordern.

Bleibt festzustellen, daß wenn Du wirklich echten Roland-Sound willst, nicht um den Kauf des Originals herumkommen wirst und einen schlappen Tausender investieren mußt. Denn keine der Karten, die Rolandsound emulieren, kommen klanglich an die SCC-1, TAP-10 oder SC-7 heran. Das wird dann allerdings, da im Optimalfall noch eine Soundblaster Pro-kompatible-Karte in Deinen Rechner gehört, ein teurer Spaß.

Roland zum zweiten

Seit kurzem bin ich stolzer Besitzer eines 486 DX-2 Rechners und möchte mir jetzt eine Soundkarte zulegen. Ich interessiere mich speziell für die SCC-1 von Roland. Dazu meine Fragen:

1. Bevor ich soviel Geld für eine Soundkarte ausgebe, würde ich sie mir natürlich gerne mal anhören! Kannst Du mir vielleicht sagen, wo ich eine Demo-CD herbekommen könnte?

2. Kann die SCC-1 den MT-32 Standard emulieren?

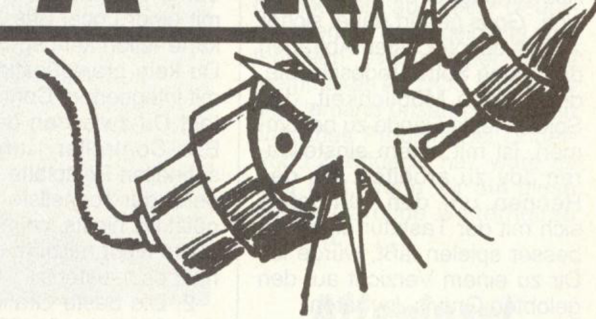
3. Hat die SCC-1 auch einen CD-ROM oder einen Joystick-Anschluß?

4. Gibt es schon Programme mit echter SCC-1 Unterstützung?

Steffan Größer

Die SCC-1 ist eine der edelsten Musikkarten, die zur Zeit erhältlich sind. Ich verstehe Dich durchaus, daß Du bei solch einer Anschaffung erst einmal eine Klangprobe nehmen möchtest. Eine CD mit echtem Roland-Sound ist, eine nette Werbeidee, mir noch nicht in die Finger gekommen. Ein anderer Vorschlag wäre eventuell, Dir die Karte bei Deinem Händler vorspielen zu lassen, dabei kannst Du auch gleich Deine Lieblingsspiele austesten. Die SCC-1 hat ein Programm, das die Karte MT-32 emuliert. Allerdings muß man dazu sagen, daß alle Spiele (und das sind eine ganze Menge), die versuchen, die MT-32 direkt zu programmieren, üble Falschtöne produzieren. Da Du aber eine General-MIDI-kompatible-Karte hast, und die meisten Spiele heutzutage einen General-MIDI-Treiber vorzeigen können, ist dies nicht weiter tragisch. Probleme gibt es speziell bei älteren Spielen, die nur die MT-32 im Angebot haben und dann die Karte auch noch programmieren. Es gibt einige Programme, die die SCC-1 auch direkt ansprechen, allerdings gehört der SCC-1 Treiber längst nicht zum Standard. Wenn Du mit dem Gedanken spielst, Dir eine SCC-1 zuzulegen, solltest Du auch gleich die Kosten für die Soundblaster-kompatible-Karte mit einberechnen, denn die SCC-1 allein im Rechner sorgt zwar für gute Musik, bringt aber keinen Digiton an Deine Aktivboxen.

KONTAKT



Wollen Sie einen gebrauchten Computer kaufen oder verkaufen?

Suchen Sie Zubehör? Haben Sie Software anzubieten oder suchen Sie Programme oder Verbindungen? Der Power-Play-Kontakt bietet allen Computerfans die Gelegenheit, für 5,– DM eine private Kleinanzeige mit bis zu 4 Zeilen Text in der Rubrik Ihrer Wahl aufzugeben.

Und so kommt Ihre private Kleinanzeige in den Power-Play-Kontakt der **Ausgabe 06/94** (erscheint am 11. Mai '94): Schicken Sie Ihren Anzeigentext bis zum 5. April '94 (Eingangsdatum beim Verlag) an Power Play. Später eingehende Aufträge werden in der **Juli-Ausgabe 1994** (erscheint am 15. Juni 1994) veröffentlicht.

Am besten verwenden Sie die dazu vorbereitete Karte auf dem Durchhefter.

Bitte beachten Sie: Ihr Anzeigentext darf maximal 4 Zeilen mit je 40 Buchstaben betragen.

Der Verlag behält sich die Veröffentlichung längerer Texte vor. Kleinanzeigen, deren Text auf gewerbliche Tätigkeit schließen läßt, sowie Anzeigen unter Postlagernummern werden nicht veröffentlicht.

C64/C128

Verkaufe C128D + Farbmonitor + 2 Joyst. + Maus + Handbücher + versch. Software, Preis 500 DM. Patrick Krause, Am alten Klärwerk 3, 50354 Hürth, Tel. 02233/70363

Suche vollständige alte Originalspiele, kaufe ganze Sammlungen. Wer was Günstiges anzubieten hat, bitte melden. Tausche, verkaufe auch u. U. Tel. 0721/856903

Verk. Enchanter, Ultima 1, Mule, Starfleet 1, Cutthroats, Blue Max, Psi 5, Archon, Beach Head 1 + 2, Wi. Crown, Labyrinth, Phantasie 2 u.v.m. je 40-100 DM. Tel. 0721/859677

Verkaufe Floppy 1541 II + Matrix-Drucker, 2 Joysticks, 1 Maus, 1 volle Disk-Box und viele Originalspiele, alles 102% ok, Preis VB. Tel. 036962/20200, ab 16.00 Uhr, Christian

Verk. C64 II mit Monitor (Color) 1802 und Floppy 1541 II + 5 Spiele (z.B. Oil Imperium, Uss. John Young), Neupreis 1000 DM, VB 250 DM. Tel. 07041/5374, Jens

Verk. C64 II + Floppy 1541 II + Action Replay VI + viele Spiele (G.I., Joe) usw., VB 300 DM. David Korth, Breslauer Str. 8, 48703 Stadtlohn

Verk. C64, Floppy 1541 II, Datasette, 2 Joysticks, viele Spiele, z.B. Invest, Transworld, Rings of Medusa, Battles of Napoleon usw. Tel. 0345/504387, Torsten

C128D + Monitor + Drucker MPS1200 + 3 Joysticks + 50 Disketten, VB 650,–. Tel. 09722/1825 (Marco, nach 16.00 Uhr)

Verk. C64 mit Floppy, Datasette, Joystick, viele Spiele, Geos, ca. 50 Disks, 10 Kass., Diskettenbox u. deutsche Anleitungsbücher für nur 280 DM. Tel. 06062/61323

Verk. C64 + Floppy + 2 Joysticks + ca. 190 Disketten + 3 Disk.-Boxen, Preis 250 DM. Tel. 09445/7234, ab 17 Uhr

Amiga

Verkaufe Amberstar, Black Crypt, EOB2, Their finest Hour-BOB für je 40 DM. Melden bei Karl, Tel. 07031/2754, ab 17 Uhr

Verk. orig. History Line, 40 DM und Railroad Tycoon 30 DM, zusammen für 60 DM. Tel. 02402/73815

Tausche oder kaufe Sleepwalker. Verk. auch Action Pack (Turrican 1 + 2, X-Out, Kick off), Walker, Monkey Island 2 und Lemmings 1. Ruft mich unter Tel. 06221/862806 an.

Amiga 500 + 2,5 MB + TV-Modul + Monitor 1084S + 1 Mouse, 1 Mousepad + 1 Action R. MK 3,1 Drucker, ca. 50 Spiele + 130 MB HD mit 2 MB RAM für 1500,–, Tel. 07271/8748

Verk. Amiga 500, 1 MB, Maus, 1 Joystick, 2 orig. Spiele, 3 Bücher, TV-Adapter, VB 500,– DM, Tel. 05659/7141, ab 14 Uhr

Verk. A500 + MB + Mon. 1084S + 2 J. + 80 Leerdisks, ebenso 7 Originale: Syndicate, Flash., Black Crypt, NP: 1700 DM VB: 750 DM, Tel. 0711/873399 Di.-Fr. 17–19 Uhr: Marko

Verk. A500 + 3 Floppy + 1084 Monitor + 2,5 MB + AR/M3 + 6 Boxen + 4 Joysticks + 4 Player Adapter + 1000 Disk + eingebaute LEDs & Pegelanzeige + lackiert: NP: 4800 DM VP: 1350 DM. Tel. 05247/3536 (Bernd)

Orig. Legend of Kyrandia, Wing Commander, Curse of Enchantia je 40,–, Kings Quest 5 BM. Prof je 35,–, Midwinter 2 = 30,–, inkl. Versandk., Tel. 02204/1823 o. 0221/1642338

Verk. Amiga 500, 1 MB, orig. Spiele: Day of the Viper, Conquest of Camelot, Populous, Promised Lands, mit Mouse DM 450,– VHB. Tel. 0611/377968

Verkaufe A500 (def.) 80,–, Monitor 1081 500,– 2 LW 100,–; Speichererw. 1 MB (neu) 70,–; oder komplett für 700,–. Tel. 02166/33609 in M.-gladbach 2

Suche Soft- u. Hardware, besonderes Strategie-taktik-Progr. m. milit. Genre, bitte nur per Einschreiben! Tausch gg. Pgm., Mzn, TK, Geld, HW, M.H.W. Schneider, Postf. 602465, 22234 Hamburg

Verkaufe Amiga 500 + 2. Laufwerk + Monitor + 3 Joysticks + 7 Spiele (Originale) + 1 MB Speichererweiterung + 4 Data Becker Programme für 550 DM (VHB). Tel. 0521/105512, Marcel

Verk. A2000 + Monitor + 2. Laufw., 3 MB RAM, 20 MB HD, 30 orig. Spiele, Assembler, Bücher für 1000,– DM an Selbstabholer! Tel. 089/4480732 (Florian)

Verk. Sim Ant, Op. Stealth, Goal, Sensible Soccer, E. Hughes Soccer, Basketball, Austerlitz je 40 DM VB. Player Manager 20 DM. Tel. 08141/25263. Suche Amiga/PC-Spiele!

Verkaufe: DPaint/VAGA (nicht registriert) 99,– Ambermoon 40,–, Adress-Manager 25,–, Techno-Sound-Turbo 50,–, Lionheart 25,–, Zool 15,–, ab 17–20 Uhr/okay, Tel. 09461/1372

Verk. A500, 2,5 MB RAM, 105 MB Festplatte, Monitor 1084S, 1 LW 3,5", Star LC 20, Drucker, 3 Originalspiele, Joystick, 100 Leerdisketten, Tel. 06372/2267, Preis 1300 DM

Suche: Easy Amos, Splatterhouse für Amiga. Tel. 0511/650256, Roman Kellner

Verk. A2000, Mon. 1084, Sounddigitizer, Maus, Joysticks, 20 orig. Spiele + 6 Anw. + 16 PD + 110 Disks, Bücher, 96 Hefte, Diskbox, VB 1100 DM. Tel. 089/3106167

Kaufe Amiga Originalspiele wie Patrizier, Die Siedler, Dune 2, Burntime, Christopher Columbus oder tausche auch gegen Game B. Spiele. Zahle bis zu 35 DM. Tel. 06471/41838

Verk. Amiga orig.: Global Effect 40 DM, Disk Lab 30 DM, Conquestador 35 DM, Paragliding 30 DM, Prestige Samml. 35 DM. R. Hohenstein, Breite Str. 2, 39261 Zerbst

A500, 2 MB, Kick 1.3 + 2.0, 52 MB HD, Monitor 1084S, 2. LW, TV-Tuner, 2 Joysticks, diverse Spiele + Anwenderprg., AJ 9/91-1/94, VB 1500 DM. Tel. 030/5414046, nur Samstag u. Sonntag

Super Amiga 500, 1 MB, 2. Laufw., 2 Mäuse, Joystick, TV-Modulator, 24 orig. Games (neueste Software), viele Disketten, 2 Diskboxen, Handbuch Amiga-Basic usw., Neupr. 2500,– für 1300,–. Tel. 08261/4356

Biete: Indy 3 + 4; EOB 1 + 2; EOB 1; Legend of Kyrandia 1; Space Quest 3; Muds Preis: je zwischen 10–60 DM. Tel. 07164/7416

Amiga 500, 1 MB, 2 LW, TV-Modulator, Midi-Interface, 800 Disketten, 11 Originale, Action Replay MK III, VB 1250,–. Tel. 02261/66597

Verkaufe Amiga Originale. Liste gegen Rückporto Ralf Bütz, Herzogstr. 5, 41747 Viersen

Verk.: A500 + Monitor + 1 MB + Joystick + ca. 120 Leerdisks + Powerpack + Handbücher + 25 orig. Games (Monkey 1 + 2, Turr. 2, Wonderl., Cadav...) zus. 1700 DM, Tel. 07843/2381, Chris

Verkaufe A500 mit 1 MB RAM, 2. LW, Monitor, Joystick, Mouse, 15 Demodisketten! Das Gerät ist in einem sehr guten Zustand! VHB: 600 DM, Tel. 03774/61162

Original Sim Ant 30,–, Battle Isle 30,–, Airbus 30,–, Campaign 30,–, Gunship 30,–, A-Train 30,–, Sim City 20,–, Civilization 30,–. Tel. 05271/35348 nach 18 Uhr mit Originalverpackung

Amiga-Games, A-Train, Civilization, Sim Ant, EOB 1 + 2, Amberstar, Powermonger, Dragonf., Their Finest Hour, Die Fugger 35-45 DM VB. Mo.-Do. 11-14.00 Uhr. Tel. 06181/257104

Verk. für Amiga Infrarot 3-Tasten-Maus für 70,–, 2-Tasten-Maus für Amiga & Atari 20,– und Populous II für 25 DM. Silke Kettwig, Postfach 1611, 46395 Bocholt

Achtung! Verkaufe Streetfighter 2 40 DM, Zool 40 DM. The Humans 50 DM, Markus Läpple. Tel. 0214/44541, Friedrich Bayer Str. 15, 51373 Leverkusen

Verk. Indy 4, Ween Mensch Amiga, Orbit Amiga 30 DM, Legend Space Quest 4 20 DM, Khalaan 10 DM. Tel. 09953/639

15 DM für jedes Amiga-Original: DSA, Jonathan, Wing Commander + Porto. Telefon: 0951/69771

Pop + Sim City, Cadaver, Deliverance, Gods, Muds, Indy III, F-19, Chaos Engine, orig. Spiele je 28,– DM. Tel. 06241&74726

Verk. Amiga 500, C-Mon. + 52 MB FP, 2,5 MB RAM, 2. LW + Kick 1.3 + 2.0 + 2 Joysticks + 19 orig. Indy 4, Monkey 2 usw. + Diskbox, Maus + leicht def. Farbdrucker VB 1500,–, Tel. 07051/58356

Verk. Carrier C., Elvira, Moonshine R., Rick 1, Indy 4, Demomakerset. Suche dringend Noisetracker od. andere M-Prog., Tel. 08031/45413

A500, 1 MB, 1084S-Monitor, 2. LW, LC 20 Drucker, Akustikkoppler, Abdeckhaube, 3 Joysticks, 2 Mäuse, viel orig. Software, Fachliteratur, viel Zubehör, VB 900 DM. Telefon 07231/481626

Verkaufe Syndicate, Lionhard, Goblins 3 für je 35,–. Nur Originale. 100 % o.k. Marlo Gobien, Eifelstr. 59, 53894 Mechernich. Tel. 02484/2434, ab 19.00 Uhr

Verk. Amiga 500, 1 MB, Maus, TV-Modulator für 300 DM. Tel. 06707/8248, ab 14 Uhr

Suche: Thunderhawk. Zahle 59 DM, bitte Original. Fragt nach Michael, Tel. 09385/373

Verk. orig. Populous II, Syndicate, Spacehulk je 35 DM, Agony, Leander je 15 DM. Suche Poster, Puppen etc. von Chun Li, zahle auch, Tel. 03973/210021 (Enrico) ab 18 Uhr

Verk. für je 20 DM: Indy 3, Zak McKracken, Lemmings, Populous, Space Quest 3, Buck Rogers, Lords of Rising Sun, TV-Sports Football. Marco Rullkötter, Tel. 05223/73490

Verkaufe billig Originalspiele, Tel. 07123/922541 oder 18216

Verk. Amiga 1200, HD 40, 4 MB RAM, 40 MHz, 1 ext. LW, 2 Joysticks, TV-Modul u. viele Disks für 1300,– DM u. 10 Originalspiele zu à DM 20,– Tel. (ab 19 Uhr) 034202/24837

Verk. A500, 1 MB + div. Zubehör, mit Progr. (Text, Datenbank, Malprogramm) + Originalspielen: Dizzy, Gunship 2000, 4 D Sportsdrv., Airbus, für 400 DM, Tel. 02206/6489

Verkaufe A500 mit 1 MB RAM, TV-Adapter, Maus + Pad, 2 Joysticks, 6 Originalspiele (u.a. Syndikate), 30 Leerdisketten in Box, VB 500 DM. Lars Enders, Tel. 02944/2862

Verkaufe A500, 1 MB, 2. LW, Farbmonitor, Maus, Mauspad, 3 Diskboxen, 200 Disketten, 4 Joyst., 1 orig. Indy 4 + Kleinigkeiten, NP 2500,– VP 950,–. Tel. 07081/2145

Verkaufe Indiana Jones 3 u. Masterblazer für 30,– bzw. 10,–. Tausche auch beides zusammen gg. Anstoß oder Chaos Engine. Tel. 09562/8753, fragt nach Andreas

Verkaufe Combitec-Speichererw. 2 MB für Amiga-1000 400,– DM/Amiga 1000 + Farbmonitor (Monitor kl. Defekt) 250,– DM. Tel. 05303/5435

Verkaufe Amos-Compiler 30,–, Tome IV 60,–, Hothelp 40,–, Superbase-Prof.-Entwicklerpaket 250,–, Final Whistle + Kick off II + Player Manager 50,–. Tel. 05303/5435

Verk. Amiga 500 mit vielen Orig.-Spielen, Abdeckung, HF-Modulator, usw., VB 300 DM, verk. außerdem einen Laserdrucker für VB 700 DM; Tel. 09372/3246, ab 14.00 Uhr

Verk. 52 MB Harddisk (SCSI-2-Controller, 13 ms) + 2 MB Fast-RAM f. A500 zu DM 250,– inkl. Porto. 1 Jahr alt. 100 % o.k. Telefon 0471/88209

Verk. für A500: Festpl., 105 MB, komplett für 450 DM. Dune 2 (40 DM), Eish. Man. (45 DM), Gunship 2000 (45 DM). Nur Originale. Tel. 09820/461. Martin verlangen.

Amiga 500 + 2,3 MB + Monitor 1084S + 24 NL-Drucker OKI-ML 390 + DPaint IV + Vizawrite-Test + weitere origin. Software + 10 Bücher Data Becker u. Lechner komplett für 1350,–. Tel. 06624/8404

Löse meine Amiga-Sammlung auf. Originale von 5-25 DM. Kostenlose Liste bei: H. Franzen, Klosterkammerstr. 15, 56858 St. Aldegund. Tel. 06542/22160

Von Privat Amiga orig. Spiele, neueste Software, ca. 1/2 Preis, Klassiker 20,–. Abnahme mind. 3 Games. Alle Originale. Alle einwandfrei. Tel. 08261/4356, Fax 08261/21541

Pools of Darkness, Pool of Radiance, F-19 Stealth Fighter, Midwinter 2, Dragon Wars je 30,–, Powermonger, Mig-29, Battle Isle Datadisk 1 je 20,–. Tel. 089/7143804

Verkaufe Hexuma 30,–, Fire + Ice 30,– DM, tausche auch gern gegen The Lost Viking, Mad-TV, Gobliiins 1 oder Gobliiins 2. Tel. 089/8506959

Verk. A500, 1 MB, 2. LW, Mon. + TV-Tuner, Maus + Pad Spiele: Ultima 6, Wonderl., Lemm., MP Soccer, Zak Arthur, Trinity, TV-Sp.-Footb., Jinxter, Fish Stationf + 5 andere, VB DM 700, Tel. 0751/46309

Verkaufe Amiga 2000, 1 MB RAM, 2 LW, 40 MB HD, Monitor, Originalspiele, 285 Disks, Alf-Karte, Bücher usw. für 1199,– DM. Fall's Fragen kommen anrufen unter Tel. 07121/52681 Marc

Verk. orig. Khalaan, Weird Dreams, Phobia, It came from the Desert sowie Markt & Technik Bücher fraktale Grafik und kreative Grafik mit Disks. Tel. 02938/1728, ab 16.00

Verkaufe: Silent Service II DM 39,–, Indy IV Adventure DM 39,–, Indy III Adventure DM 29,– Flight of the Intruder DM 35,–, Star Trek 1-3 je DM 15,–, Tel. 07071/44680

Verkaufe: Amiga 500 + 1 MB Speicher + 120 MB HD + Games + Maus + Joystick für 1200 DM. Weitere Infos auf Tel. 06126/6948 o. 1255, Helmut Grosser, Weiherwiese 13, 65510 Idstein

Suche Data Becker Demomaker, Erw. Set 2 und auch das Music-Constructio-Kit von Data Becker! Melden bei: P. Dopieralski, Tel. 02291/900225 – dringend –

Verkaufe original Amiga Spiele, z.B. Monkey Island 1 + 2, Wax Works, Elvira 1, Beast 2 u.v.m. Valentin Dabronz, 55122 Mainz, Am Gonsenheimer Spieß 10, Tel. 06131/384522

Verk. Red Baron, Corporation, Search for King, Shadowgate, Future Wars, Immortal, Kult, Ultima 6, Sherlock Holmes, Flight of Intruder, Tel. 09264/1467, ab 18 Uhr

Verkaufe Uridium II für DM 35,– (VB). Tel. 07964/777 (Jochen). Tausche evtl. auch gg. anderes Original (Genre: Jump & Run o. Jump & Shoot ...)

Verkaufe Syndicate (deutsch) 40 DM, Hunt for Red October 15 DM und Jack Nicklaus Golf 15 DM. Tel. 02103/22250

Verkaufe orig. Lionheart für 40,– DM. Tel. 08687/394, Hansi

Achtung! Suche dringend Joan of Art oder andere Spiele! Liste an: Jürgen Wuckel, Turmstr. 21, 98701 Herschdorf, Tel. 036738/3474 von 18.00–20.00 Uhr

Verk. A500, 1 MB, Netzteil, TV-Modulator, Joystick, Maus, Maus-Joystick, V-Kabel, 1 orig. Spiel A320 Europa, 300 Disk, Preis 450 DM. Tel. 06403/62503

Suche Speichererweiterung für meinen guten, alten Amiga 1000. Wer mir eine verkauft (min. 1 MB) oder weiß, wo ich eine bekomme, bitte 0212/318306 anrufen.

Verkaufe Storm Accross Europe, Sim Earth, Third Reich, White Death, Ums II, Campaign, 1869, Typhoon of Steel mit Originalverpackung, Anleitung, je 20,–. Tel. 07225/78180, ab 19 Uhr

Suche defekten Amiga 500 bis 50 DM und verkaufe Dune 2 für 50 DM. Björn Krüger, Saseler Chaussee 217b, 22393 Hamburg, Tel. 040/6010511, ab 17 Uhr, nur Original

Geschenkt! Elite 2 = 45 DM, Siedler = 50 DM, Powermonger = 40 DM, Infestation = 30 DM, Kickass = 30 DM, Wing Commander = 45 DM, Ultima 6 = 45 DM. Wählt 04821/71541, nach A. Tutass fragen

Ausverkauf wegen Systemwechsel (20,– bis 40,– DM), ca. 25 Originale: Ultima 6, Battle of Britain, Mensch Amiga, Amos-Prof., Silent Ser. 2, F1 Grand Prix, Starflight u.v.m. Tel. 02992/4770

Verk. Amiga 500, 2,5 MB Ram, 52 MB HD, FB-Monit., Video-Digitizer, RGB-Splitter, 50 Disks + Diskbox, komplett 1350 DM VHB. HD-Backup-VHS-Videorec. 100,–. Tel. 02992/4770

Verk. Amiga 500 plus, Kick 2.0, 2 MB, 4 Joys., 1 Maus, div. Bücher, Mausmatte. Tel. 0821/577617

Anstoß, Aufschwung Ost je 50 DM, Stratego Soccer Manager je 15 DM, Pinball Fantasie 30 DM, Amiga-Reflections 45 DM, Virenschutzpaket 40 DM, X-Copy & Tools 35 DM. Tel. 06422/2621

Verk. Amiga 500 + 1 MB + 1 Joystick + Maus + Bücher + Monitor + ca. 130 Disketten + 3 Diskettenboxen + Abdeckhaube + M.-J.-Umschalter + Link-Kabel für nur 900 DM. Tel. 06163/4227, bis 19 Uhr

Stop! Verkaufe Orig.-Soft: Nigel Mansell (1200) 30 DM, Indy 4 45 DM, Lost Vikings 40 DM, Lionheart 30 DM, Chuck Rock 2 35 DM, Kyrandia 45 DM, alles zusammen 200 DM. Tel. 06155/63104

Verk. neuen A1200 + A500 + Zubehör + 1084 Farbmonitor + 1 MB + 1 LW + 50 Orig.-Spiele FP1. 600,–. Tel. 06220/6065, Matthias Stangl, Oberdorfstr. 4, 69253 Heiligkreuzsteinach

Ich suche für den A500 das Original-Game Paradroid 90, zahle gut dafür. Vicente San Martin, Werftstr. 2, 24148 Kiel, Telefon 0431/725186

Altered Destiny, Blade Warrior, Harlequin, Last Battle, Gauntlet 3, Robozone, Psyborg, Catch 'em Executioner, Armalyte, Monopoly, Air Support, Kid Gloves 2, Paladin 2, Cool World, Crime Time, Space Gun, Midwinter 2, Barbarian 2, DM 30. Tel. 04152/74140

Siedler DM 75, Anstoß, Eishock. Man. DM 65, Conquestador, Zool 2, Disposable Hero, Wing Commander, Agony DM 45, Hard Nova, Suspicious Cargo, Kick off 2, Sim Ant, Rolling Ronny, Cubulus, Enterprise, Think Cross DM 30. Tel. 04152/74140

MS-DOS

Verk. 386/DX 40, 4 MB RAM, 120 MB HDD, 3,5" LW, 5,25" LW, VGA-Karte, SVGA-Monitor, Gameport Mouse, MS-DOS 5.0, Wind. 3.0, PC-Tools 7.1 usw. VB 1600,– DM. Tel. 05751/6261

Verk. PC-Orig.: Privateer (DH) 55,– DM; Comanche Missionsdisk II (DV) 40,– DM oder Tausch gegen CD-ROM, Battlechess u. 7th Guest, Tel. 0385/613044

Sam u. Max 65,–, Shadowcaster 60,–, TFX 65,–, Aces over Europe 60,–, Tel. 0551/24538

Tausche o. verkaufe: Comanche + Update, Larry GE, Lands of Lore E., James Pond 2, Alien Breed u.v.a. Tel. 08193/6496

Verkaufe: Dune, Laser Squad, Covert Action, Worlds at War, Thunderhawk, LHX, Knights of Sky, Ambush at Sorinor, Battle Isle, je 20–40 DM, ab 17 Uhr, Tel. 06321/84374

Verkaufe (nur Orig.): Dune 2 30 DM, Sim Farm 30 DM, Carriers at War 15 DM, Tel. 089/8544052

Verkaufe orig. PC-Spiele: Land of Lore 50,–, Day of Tentacle 60,–, Kings Quest VI 60,–, Humans 25,–. Alle in deutsch 3,5" Disk. Tel. 06106/13452

Verk. orig. EOB 2, UW 1, Mad-TV, Monkey Island 2, Macs Opera, Tel. 0391/603740, ab 16.00 Uhr

Mainboard: 386/DX 40 64 KB Cache: 150 DM, Slim Case Gehäuse (schwarz) mit Netzteil: 80 DM, Soundblaster 2.0: 90 DM. Tel. 07032/72609, Joystick CP: 40 DM

Verkaufe: Falcon 3.0: 45 DM, F1 GP: 45 DM, Eishockey Manager: 45 DM, Super Soccer: 40 DM, BMP: 40 DM, Kick off 2: 30 DM, Sporting Gold: 25 DM. Tel. 07032/72609

Verkaufe folgende Originalspiele zu je 40 DM: Starbyte Super Soccer, Summer Challenge, The Incredible Machine. Tel. 07472/1339

Verk. Comanche mit Mission Disk für 80, KQ 6, X-Wing, Sherlock Holmes, Terminator Rampage für 60 DM. Tel. ab 18 Uhr 09273/5632

Originale zu verkaufen, Preis VB, Montags bis Freitags von 18.00 Uhr bis 21.00 Uhr, Telefon 02325/41198

PC-Originale + N.N. Strike Com. 60,–, Chess Maniac 50,–, Wing Com. 1 50,–, Der Patricier 60,–, Betrayl at Krondor 60,–, Go for Gold 30,–, Pinball Dreams 60,– u.a., Tel. 02822/52415

Verk. für PC: Anstoß, Indy Car Racing, SC Tactical Operations, On the Road, Larry 5. Suche Sam u. Max, Goal, Sim City 2000, Tel. 06405/3538

Verkaufe: Pirates Gold, Jurassic Park und 1869 für je 70 Fr. oder alle drei zusammen für 150 Fr. Alle drei Spiele sind in bestem Zustand. CH-Tel. 031/8393621 (Schweiz bei Bern)

Verk. je 80 DM NBA Chal, S. Cup Soccer, Super Soccer, Wings 2, Parodius, NHLPA Hockey 93, Magical Quest, Bubsy Lemmings, S. Tennis, Barts Nightm., Zelda 3, Tel. 09264/1467, ab 18 Uhr

Verkaufe Soundkarte Roland LAPC 1 zus. mit Midibox MCB 1 (NP 1100 DM) für 580 DM VB. Karte u. Midibox 100 % o.k. (100 % Roland komp. bei Spielen). Tel. 09923/1919

Verk. etwa 30 original Games und versch. Hardware (Monitor Grafikk.). Bitte Liste anf. bei Christian Stahr, Berliner Platz 1, 37671 Höxter

Verk. orig. PC-Games: Burntime 50 DM, Shadowcaster 65 DM, SF2 50 DM u.a. C64-Spiele wie T2, WWF u. 25 orig. Spiele sowie Gameboy-Spiele, Tel. Borna 4692, P.S. auch Komplettlösung

Der Club 2000 sucht noch neue Mitglieder! Wir bieten viele Vorteile! Kostenlose Informationen anfordern bei: D. Weisbrod, E.-Geck-Str. 16 B, 76189 Karlsruhe

Verk. orig. PC-Spiel: Gabriel Knight 45 DM + Porto; Litel Divil 50 DM; CD-ROM: Sh. Holmes, Cous. Detective 3 55 DM, abends: Tel. 02064/55837

Tausche Orig.: KQ6, HL14-18, Flashback, Xenobots, Bloodwych, Spo. 1 + 2 von WC 2 gegen: gleichw.; PDreams, Oxyd + Magnum James Pod 2 für nur 2 neue, Tel. 08141/21037

Verkaufe CD-ROM-Laufwerk Mitsumi CRMC-LU005S für 150 DM, sowie Elite 2 Frontier für 50 DM und Ultima VII für 40 DM. Tel. 05641/3428 (Michael)

Verk./Tausche: Lemmings 2, Sensible Soccer, Humans, Incr. Machine, Q. for Glory 3 (je 45 DM), Links-386 pro mit 4 extra Bahnen (190 DM), Comanche, Larry 6 (je 50 DM) usw. Tel. 08574/1252

Verkaufe Orig.: Indy IV, Star Trek, Ultima Underworld, Ultima VII, Aces of the Pacific, Civilization. Tausche gg. Day of the Tentacle, Tel. 089/486280

Verkaufe: Castles 2, Les Manley 2, Utopia + New Worlds, Discovery, Spellcasting 301 für je 45 DM. Tel. 030/8016526, ab 15 Uhr

Verk. Castles, Team Suzuki, Tie Break, Lemmings, Sim City, Oil Imperium, Lombard RAC Rally, Logical, Rock & Roll je 35 DM m.a. A. Tel. 08161/92461, Martin, ab 18 Uhr

Gelegenheit: Spielesammlung (25 Spiele + div. Mission-Disks nur komplett für 500 DM), z.B. Aces of the Eur., WC II, F15 III, Elite II, Patrizier, Comanche usw. Tel. 06421/31138

Verkaufe: War in the Gulf DM 45,–, Mad-TV DM 30,–. Suche: Vermeer-Sim Farm dt. Die Siedler – kaufe o. verkaufe nur Originale. Tel. 08191/70921, ab 18 Uhr

Suche für PC: Wasteland sowie Nachfolger Fountain of Realms. Zahle gut. Tel. 07231/64784

Suche Wizardry 7 (Englisch). Zahle bis zu 60 DM oder tausche gegen WC 2, Maniac Mansion 2 oder A-Train. Ruft an: Do-Fr. 14.00 Uhr-16.00 Uhr, Tel. 07454/2903

Shanghai 2, Alone in the Dark, Turn it, Oxyd Magnum, MS-DOS 5.0, Windows 3.0, alles DV Preise von 25 bis 45 DM. Tausche auch! Tel. 09003/2044, ab 17.00 Uhr

Biete originalverpackte PC-Spiele, z.B. Lands of Lore, Ret. of Phantom, Veil of Darkness, K. Quest 6, TF1942, Legacy, Holmes u.a. evtl. Tausch! Preis VB! (0611/608385)

Verk. orig. Sim Earth 40,–, 1869 45,–, Hook 29,–, Patrizier 50,–, Pirates 65,–, Strike C. 70,–, Planetes Edge 45,–, S. Holmes 50,–, Lemmings 2 50,–, Eco Quest 1 40,–, Schöne u. d. Biest 40,–, Colin Schwebke, K.-M.-Str. 48, 18057 Rostock

Verk. Syndicate, Pirates Gold, Monkey 2, Ultima UW 1 + 2, Indy 4, Wizardry 7, Muds, Freddy Pharkas, Air Warrior je 30 DM, Day of the Tentacle, CD-ROM DM 50, Telefon 030/8328314

Verk. 486SX-25 MHz: 120 MB, 4 MB, 3,5 + 5,25", 14 SVGA MPR 2 Mon., orig. Software (MS-DOS, Windows 3.1) + orig. Spiele + Maus + Bücher; Local Bus, Intel Inside, VB 2100, Tel. 09561/15457

Verk. Aces over Europe (kompl. dt.) 60 DM, Elite 2 (kompl. dt.) 55 DM, A-Train 60 DM, X-Wing 60 DM und D/Generation 25 DM + Porto. Tel. 02327/77227 (alles 100 % o.k.)

Verkaufe Aces of the Pacific, Vikings, je 40 DM, Aces over Europe, Fields of Glory, je 50 DM, Tornado 60 DM, Medieval Lords 20 DM, Michael, Tel. 0251/81558

Verkaufe Stronghold, Task Force 1942, History Line 14-18, The Siege, Seal Team, The Blue and the Gray, Kingmaker, F1 Grand Prix, je 50 DM, Michael, Tel. 0251/81558

Verkaufe Empire Deluxe + DD 70 DM, P. General + DD 45 DM, Global Conquest 40 DM, BMP Pro 2 40 DM, Swotl 30 DM, Castles 15 DM, FSIV Sound + Graphics 30 DM, Tel. 09191/32623

Verk. orig. Sam & Max, Kings Quest 6, Day of the Tentacle (CD-ROM), Ultima 7/2, Terminator, Railroad Tycoon, div. Game-Boy-Spiele, Framework 4; Tel. 089/5803168

Tausche Kyrandia dt., Eishockey Man., Silent Service 2, Links, HL 1914-1918 ggn. NHL Hockey, Sim City 2000, Siedler u.v.a. Tel. 07731/25775 (Stephan) wochenends

Verk. 386 DX 40, 2 MB RAM, 80 MB HD, 3,5", 5,25", VGA Mon., Maus, Tast., DOS 5.0, + Win. 3.1, Works für Win., Spiel: WC2 + Speech, ab 17 h VB 1500 DM. Tel. 07222/30314

Verkaufe Roland SCC1 General Midi, MT32 kompatible Soundkarte mit Sequenzer PRG Trax + Zubehör für 450,– DM. Tel. 06142/81149 ab 19.00 Uhr

B17 Fl Fortress, Civilization, Special Forces (original & neuw.), Preis VHS, Tel. 07246/1052

Deluxe Paint II, Geoworks Ensemble (Verp. und Handbücher noch neuwertig), Preis VHS, Tel. 07246/1052

Verkaufe F15-3 (35), Tornado (45), Empire Deluxe (35), Their Finest Hour (25), Gunship 2000 (35), Tel. 06434/37692, ab 17 Uhr oder am Wochenende

Verkaufe Lemmings 2, 3,5" für 35 DM u. Simlife für 30 DM. Tel. 09191/4451 (Daniel)

Verk./tausche/PC: Lands of Lore, Populous, Ultima 6, SQ5, Venegeance of Excalibur, Maniac Mansion 2, Fun Family/A-500: Elite 2/Preise zw. 45–20 DM. Tel. 07821/37179

Day of Tentacle, Tornado, Star Trek je 55,–, History Line, SS 2, Swotl, Muds, Rise of Dragon, Midwinter je 35, Transworld, Atomino je 20 + Porto + NN, Tel. 07525/60417, Dominic

Verk. Programme (Lotus Ami Pro, Lotus Freelance Graphics, Lotus 1-2-3, Lotus Organizer), Computerspiele (Comanche, Strike Commander, BMP, EM, Pirates! Gold, Railroad Tycoon Deluxe) und Soundblaster 2.5. Schreibt an: Christoph Doll, Lortzingstr. 19 a, 50931 Köln

Stronghold, Railroad je 55, Lemmings, Carrier at War, Heart of China, Monkey 2, Populous + Zusatzdisk, Joe Montana, Eishockey je 35,– + Porto + NN, Tel. 07525/60417, Dominic

Verkaufe SC + MD, Comanche, X-Wing, Privateer, UI + II, UMS2, Campaign, Maniac M. 2, Tornado Dark Sun, A-Train etc., viele andere. Anfragen lohnt. Tel. 07631/14940

Verkaufe Terminator Rampage, Shadow Caster, Patrizier, MS Flugsimulator + MD, Frontier, Spaceward Ho, Lemmings 2 und andere. Anfragen lohnt. Tel. 07631/14940

Verk. PC-Orig. Falcon 3.0 + 2 Miss.-Disk 100,– Aces o. Euro. 60,–, Aces o. Pac + Miss. D. 70,– Swotl 30,–, Eishockey Man. 30,–, MS-Flight Sim.5.0 70,–, Hüser Tel. 0209/52574

Verk. Sam + Max, Day of Tentacle, Indy 4, Links 386 Pro (je 50 DM), Tony Larussa 2, Jimmy White Snooker (je 40 DM). Marco Rullkötter, Tel. 05223/73490

Verkaufe dt. orig. Burntime 40, Syndicate 40, Fire & Ice 35, KGB 30, Pirates Gold 45, LOL 35, Privateer 40 sowie Warlords 2 40, Stronghold 40, Flashback, Tel 06721/36822

Verk. orig. Soundblaster pro 150 DM, Indy Car Racing 50 DM, Battle Team 35 DM, CD-ROM WC 2/KW 35 DM, BMP 2.0 35 DM, Tel 03735/65531

Verk. alte + neue Software für PC. Schreibt für eine Liste an: Marcel, P.O.Box 365, NL-6400 AJ Heerlen, Holland (orig.)

Verk./tausche Originale: Day of the Tentacle (55,– DM), Pirates Gold (60,– DM), Swotl (5,25") (35,– DM). Suche Indy 3 + 4. Tel. 0711/7286071, ab 17 Uhr, Stefan

Verk. Original Elite 2 60 DM, Wizardry 7 55 DM, Waxworks 45 DM, MM3 30 DM, Indy 4 55 DM, Underworld 55 DM. Tel. 07843/2381 ab 14.00 Uhr, Andy

Verk. Originale: X-Wing 50,–, Simant 40,–, Comanche 50,–, Strike Com. + Speech 70,–, The 7th Guest (CD-ROM) 80,–. Tel. 06626/1531, ab 16 Uhr

Verk. SQ4 CD 40 DM oder tausche, Tel. 09261/91356

Verk. Strike Commander: 40,– DM, Buck Rogers 2: 30,– DM, Might & Magic 3, 4 & 5: je 35,– DM. Michael Gentner, Tel. 0228/253888

Verk. evtl. auch Tausch (Gabriel Knight-PQ4-GOB3-Anstoß-Kyrandia 2) evtl. Tausch gegen Sim City 2000, Ultima 8, Speech Pack, Tel. 06432/84101, gegen 18.30 Uhr (Julius)

Verkaufe Syndicate, Freddy Ph., Battle Isle Team, Go-Simulator, Indiana Jones ab DM 40,–, Tel. 06021/98703 – "Fritz" Schachprogramm DM 50,–

Suche für CD-ROM Ultima 1-6! Verkaufe Ralf Glau Edition, Sensible Soccer, Battle Team, Bard's Tale Trio für CD Ultima 6 + Wing Commander 1: Tel. 09187/8335, Harald

Verk. Strike Commander 45 DM; Kings Quest Saga (Buch) 9 DM; Das große Sim City + Sim Earth Buch 13 DM; suche Pizza Connection Sam und Max (gut erhalten). Telefon 07542/4896

Verk. alte + neue Software für PC. Schreibt an: Marcel, P.O.Box 365, NL-6400 AJ Heerlen, Holland (Orig.)

V for Victory 1 + 2 (original verpackt), da doppeltes Weihnachtsgeschenk zu verkaufen! Tel. 0491/72078

Tausche 2:1. Biete Indy 3 + 4, Interceptor, A-Train, Perfect General + Data Disk, Global Conquest u.a. Suche: Aces, Gateway, Swotl-Data, Elite 2. Andreas, Tel. 04349/1348

Verk. o. Tausch: MM3, SQ5, Larry 6, Lands of Lore, Lure of Temptr.; suche: PQ4, Gabriel Knight, Kyrandia 2, nur Originale. Klaus Hubrich, Tel. 02103/51627, ab 18.30 Uhr

Suche Sim City 2000. Call 089/8416594, ab 17 Uhr

Verk. für PC: Lands of Lore 50,–, Strike Commander 70,–, Syndicate 60,–, Pirates Gold 70,–. Tel. 02152/510773

Verk. Sound Blaster Soundkarte und Orig. PC-Spiele Lands of Lore, Aces over Euope, beide in deutsch, Might and Magic Darkside of Xeen, Tel. 02161/208925

Verkaufe PC-Originale: Syndicate (DV) 50 DM, Indy 3 (DV) 20 DM, Empire Deluxe (EV) 50 DM, Aces over Europe (DV) 55 DM, Comanche (DV) 50 DM. Tel. 07391/8494 (Stefan)

Verkaufe Mad-TV Originalspiel komplett deutsch 30,–. Tel. 07123/92250

Verk.: Indy Car Racing; Terminator Ramp. Anstoß; Elite 2, WC2 je 50,–; XMAS-Lemm., Synd-Data; Banff; Troon North; Shadowlands Aband. Places; AFT 2.0 je 25,–. Tel. 040/5505162

Verkaufe Spielepaket nur Orig.: BMP 2.0, Adv. Tennis, Atac, Mantis, Super Space Inca Pers, Fighter Command, Planets Edge, Powermonger zus. 150,–, Michael, Tel. 040/5505162

Verkaufe Flugsim. 5.0 DV DM 90. Suche Shanghai I, Pinball Dreams, Battle-Chess 4000 u.a. Spiele. Tel. 05362/71877, tägl. ab 19 Uhr

Verkaufe/tausche TFX, Indycar, SQ 5, Inca 2, Terminator Ram., Maelstrom, Empire Del., Privateer, u.v.a., je 50 DM. Suche Subwar 2050, Ultima 8 und andere Spiele. Tel. 07551/61920

Verk. Master of Orion 60 DM, Comanche 35 DM, Wing C. 1 + SM 1 + 2 für 60 DM, Star Control 2, Imperium, Battletech für 15–20 DM. Tel. 06029/4172

Tausche orig. Syndicate + Data Disk gegen A-Train + Constructionkit. Verkaufe Sim City 2000 60,–. Tel. 0751/651562

PC-Joker + Mega-Fun komplett 70 DM/50 DM, Originale: z.B. Dott, Anstoß, Syndicate, Lore, Krondor, Ultima 7/2 usw. Auch CD: 200 PC-Zeitschr. 100 DM: Tel. 07258/8520

Verkaufe Sim City 2000 für 60 DM, Syndicat Datadisk für 30 DM, Nico Ritsche, Am Linkberg 21, 33619 Bielefeld, Tel. 0521/102483

Verk. Strike Commander, Day of the Tentacle, Sam + Max, Body Blows, Privateer, Frontier, NHL Hockey für 50 DM; EOB 1 + 2, Stuntisland für je 40 DM, Wizardry 20 DM, Tel. 02452/3200

Schummler U1.0 verändert schnell und einfach eure Spielstände. Ganz allein! Interessiert? Tel. 0781/780866 (Alex)

Verk. f. 60 DM: Subwar 2050, Alone Dark 2; 50 DM: Frontier, Syndicate; 30 DM: Inc. Machine, EPIC, Battle Command. Alles in Deutsch, zzgl. Versand NN 20 DM, Vorkasse 8 DM. Tel. 08321/89325

Verk. Sam & Max für 70 DM, Tel. 05936/2275. Verk. C64er-Spiele für je 15 DM: Invest, Speedball 2, Dragon Wars

Verk. für PC folgende Originale: Aces over Europe (50 DM), Strike Commander (60 DM), Wing Com. 2 + Speech (50 DM). Tel. 09820/461, Martin verlangen

Privateer, Stronghold CD je 50 DM; Day of the Tentacle, Clash of Steel je 40 DM; Eishockey Mang. 30 DM; Tel. 06106/24296, ab 18.00 Uhr

Verkaufe/tausche Jurassic Park 50 DM; Epic Pinball 60 DM; Gunship 2000 50 DM; Suzaki Team 20 DM; Great Courts 2 40 DM; Tobias Sterr, Tel. 07905/701, Fax 1274

Patriz. History, Lemmings, Tools, DOS, Ways For Windows (je 49,–) N. 5,25" Laufw. m. 30 n. Disketten 79,–, suche: Civ. Day of Tentacle, Siedler, Fields of Glory, Synd., T. 06535/7059

Verk. PC-Orig.: Strike Comm. + Speech 70 DM, Privateer + Speech 70 DM; 7th Guest 80 DM; F-15 3 35 DM. Tel. 0041/64/473817, Martin, nach 17.30 Uhr

386-20, 4 MB RAM, 40 HD, Monitor, Maus + Pad, Gameports (2), Soundkarte, DOS 5.0 + 3.3 AMS Datenbank, Win 3.0, VB nur 1199 DM! Tel. 02175/3738 (fragt nach Darius)

PC-Orig.: Might & Magic 3-5 (je 40), EOB 2 (40), Summoning (40), DSA1 (35), Dark Sun (40), Wing Com. Academy (40), Dune 1-CD (50). Tel. 08662/8139 (nach 17 Uhr) Frank verl.

Swotl, FS IV Sound + Graphics Upgr. je 30, Castles, Tiebreak, Face off je 15, Empire, MP Soccer, Carrier Command, Lords of Conquest je 10; Tel. 09191/32623, ab 18 Uhr

Tausche/verk. Spiele LB 2, KQ6, HOC, Indy 4, Daughter of Serpents, Lemming 2, Humans, A-Train, Empire Deluxe, Tel. 08137/2207

Verk. orig. Flashback (deutsch) 50 DM; Stronghold (komplett dt.) 50 DM; Ultima VI 30 DM; Tel. 06133/58461

Verkaufe Ultima 7/2 und Shadow Caster für je 55,– DM. Verkaufe auch MD-Spiele, Tel. 08134/1532, Markus

386 DX 40; 4 MB RAM; 3,5" + 5,25" FD; 120 MB HDD, VGA 1 MB; VGA-Monitor, Soundcard + Aktivboxen, Joystick 2000,–. Tel. 02941/24326 ab 16 Uhr! Preis VHB!

Sam + Max dt. 65,–, Kyrandia dt. 20,–, Pirates dt. 20,–, Wizardry: Dark Savant engl. 30,–, Monkey Island II 30,–, Thomas, Tel. 02941/24326

Verkaufe PC-Spiele DV: Indy 3 15 DM; KQ6 35 DM; QFG3 25 DM; Sh. Holmes – The Lost File – 25 DM; auf 3,5"; KQ5 30 DM auf 5,25". Helmut Rotter, Tel. 02066/33936

Verk. o. tausche Pirates Gold, Lotus III, Space Quest IV, Rise of the Dragon, Swotl mit extra Handbuch in deutsch, suche Burntime, MS-DOS 6.2, 1869, Tel. 04453/4909

Verkaufe Anstoß 60,–, WC 2 60,–, Wild West World 30,–, BMP 30,–, Bards Tale Triology 40,–, Bard's Tale Construction Set 25,–! Alle zusammen nur 180,–. Tel. 05241/76763

Verk. Orig.: Elite 2, NHL Hockey (je 50 DM), Lemmings 2, Dark Sun, Stronghold (je 45 DM), Unlimited Adventures (40 DM), Wizardry 6, Ultima 6 (je 20 DM), Tel. 07032/76297

Verkaufe: Doom 60,–, Strike Com. 50,–, Privateer 50,–, Terminator Rampage 55,–, Red Baron u. Mission Disk 50,–, Larry 6 60,–, Tel. 06081/15430

Verk. Aces of Pacific + Mission Disk 45 DM, Harrier Jump Jet 35 DM, F117 Stealth Fighter 2.0 30 DM, Secret Weapons of The Luftwaffe + Disks 45 DM, Tel. 08243/731

Verk. David Leadbetter's Golf 25 DM, Monkey Island 1 25 DM, Gravis Game Card (bis 50 MHz) 30 DM, Scenery-Disks für Flightsimulator 4 + 5 25 DM, Tel. 08243/731

Sam + Max, Ultima 8, Simon Sorcerer, Kyrandia 2, SQ 5, Wizardry 7, je 65,–, Rex Nebular, Halloween Harry, Bio Menace, 3D Kit, Cosmo Cosmic je 40,–, CD-ROMs 20,–, T. 0621/577364

Verk./tausche: U7-2 (60), MM5 (60), Shadow Caster (60), Dungeon Hack (60), Lands of Lore (55), UU 1 (40), Stronghold (60), Krondor (50), UB (90). Tel. 02234/12835, Marc

Tausche 1869 (original) mit Handbuch gegen Front, Page Football (original), Tel. 0231/334131, an Werktagen

Tausche Land's of Lore, Privateer gegen DSA 2, Ultima 8 + 7/2, Legends of Valour, Shadowcaster, ab 18 h, Telefon: 0951/69771

Verk./tausche Flashback, Manchester U., Lemmings 1 + 2, 1869, Eish. M., Magic P., Lost V., suche: Synd. DD, Incred. Toons, Rebel Assault, Sim C. 2000, Tel. 06028/4358

Verk. Legacy, Dracula 40 DM, Wizardry 7 M + M5 35 DM, Proph of Shadow 30 DM, Simon the Sorcerer 40 DM, Tel. 09953/639

Verk. Lost in Time (CD-ROM) 65 DM; Strike Com., Privateer je 55 DM, Lands of Lore 50 DM, Risky Woods, Might & Magic 4 je 35 DM, Abandoned Places, Shadowlands je 30 DM: Tel. 06728/627

Verk. Syndicate, Flashback, Space Hulk, Eye of the Beholder 3 f. je DM 40,– o. alles f. DM 150,– inkl. Porto. Alles dt. Vers., super Zust., 100 % o.k. Tel. 0471/88209

PC-Orig.: Protostar, Elite 2, Strike-Comm., Aces o. E., M + M4, Lands o. Lore, Shadowcaster. CDs: Winware-5, Shareare-Hits (700 deut. Prog.), Tel. 09562/8838, ab 18 h

Hilfe! Suche Ralf Glau Edition! Tel. 09179/5720 (Christian)

Verkaufe original Sim City 2000 für 70,– DM, Handbuch und Software englisch. Super-VGA m. VESA-Treiber erforderlich, Frank Hülsmann, Tel. 0231/676621

Verkaufe orig. Dune 2, kpl. dt. für 40 DM und Gobliins 2, CD-ROM, dt. Anleitung für 65 DM. Tel. 06402/1599, nach 14 Uhr

Verkaufe GS 2000 f. 40,–, Might u. Magic f. 65,– Shadow o. t. Comet f. 60,–, Ways for Windows 50,– DM. Tel.: Di–Do ab 18 Uhr, Tel. 04841/4937, Claus

Suche Indy Jones Action-Spiele und Star Wars Action-Spiele (vor X-Wing). Verkaufe gut erhaltenen Flightstick. Tel. 06131/53766

Tausche Sam and Max (engl. Version) gegen Sam and Max (d. V.). Suche Indy 4 (d. V.). Biete bis 50 DM. Suche ebenfalls Beschreibung für Monkey II (deutsch)! Tel. 06694/375

PC-Orig. je 45 DM: Privateer, Aces o. Europe, Subwar 2050, Dark Sun, Shadowcaster, Empire Del., DSA, SVGA Harrier, Flight Simconstr. Kit, Links Pro, GS 2000, M + M4. Tel. 0731/266378

Verk.: Day of Tentacle, Elite 2, Privateer (je 55,–); orig. verpacktes Philips Ster. Microphone (Soundkarten kompatible) 70,–, Tel. 06556/7330, ab 14 Uhr (Dirk)

Verk.: PC-Grey-Scale-Handscanner, 64 Graustufen, 400 dpi Aufl., Textmodus ohne Softw. DM 180,– mit DOS-Softw. DM 250 inkl. 8-Bit-Steckkarte, Tel. 0751/46309

Verk. 486 DX2, 66 MHz, 256 KB Cache, 4 MB RAM, 170 MB Festplatte, 3,5" + 5,25" Laufwerk, VGA-Grafikkarte, 14" SVGA-Monitor, Keyboard, Maus, Colour-Nadeldrucker, DOS 6.0, Windows 3.1, erst 8 Monate alt, NP 5000,– DM. Schreibt an: Ch. Doll, Lortzingstr. 19 a, 50931 Köln

Drag-Net I BBS, System, Tel. 0211/638776, Netze: Drag-Net, Fido und andere kommen bald! Zyxel 16800. Call now!

Suche Tauschpartner f. PC-Spiele. Liste von und an: Lothar Reinelt, Bahnhofstr. 1, 82278 Althegnenberg. Nur Originale! Tel. 08202/8826

VK je 40 DM, Sim Ant, Sim Earth, Larry 6, Stunt Island, Gunship 2000, Falcon 3.0, Car & Driver je 20 DM. Versandk. inkl. Tel. 089/8115533, nur Originale!

Gamesharing-Club Mainz-Wiesbaden sucht Mitglieder! Wir kaufen und nutzen Originalspiele gemeinsam und haben schon 250 Toptitel im Pool! Info Tel. 06721/36822

Suche: Sam & Max, M. I. 1 + 2, Space Quest 1, VGA M1 Tank Platoon, T. F. X., Rebel Assault, Star Trek Screensaver! Tel. ab 15 Uhr 0228/670492

Verk./tausche X-Wing, Inca, A-Train, Ultima u. Comanche, F15 III, Manchester u. Summer Challenge. suche Syndicate, TFX, Goal, Anstoß, Streetfighter, ab 15 Uhr, Tel. 033333/557

Österreich! Suche Empire Del. Biete orig. Frontier: Elite 2 (kpl. dt.)! Telefon 03151/2434, Wolfgang

Verkaufe 386SX 25; 8 MB RAM; 210 MB HD; SB 2,5, SVGA 1 MB: ET 4000, SVGA-Monitor, Epson LX 400, 3,5 & 5,25" Laufwerk; auch Einzelverkauf, Tel. 0345/642120

Verk.: Seal Team (orig. verpackt) 60,–, Epic, Power Hits (10 Spiele) je 40,– + NN, Tel. 0711/832414

Tausche, verkaufe, kaufe ständig neue Soft. Habe: Doom, Tornado, Elite 2, Sam + Max, TFX, F15/3. Suche: Pacific Strike, Die Siedler usw. unter Tel. 036962/20200, ab 16.00 Uhr

Verk. PC-Orig.: Strike Com. + Tactical Op. 85 DM, Privateer + Speech Pack 85 DM, Comanche Mis. Disk 1-25 DM, Sam & Max 60 DM. Telefon 0711/446242, nach 18 Uhr, Robert verlangen

Elite II 50,– DM, Subwar 2050 60,– DM, Rebel Assault 60,– DM, Dracula (CD-ROM) 60,– DM, Betrail of Krondor 60,– DM, M. Kons, Am Duffesbach 44, 50677 Köln, Telefon 0221/239656

Verk. PC-Orig.: Strike Comm. + Speech 70 DM, Privateer + Speech 70 DM; 7th Guest 80 DM; F-15 3 35 DM. Tel. 0041/64/473817 Martin, ab 17.30 Uhr

Habe Links 386 Pro, Anstoß, A-Train, Der Patrizier, Eishockey Manager, Preise Verhandlungssache, ab 40,– DM. Außerdem: Sound Blaster 2.0 inkl. Software, evtl. Tausch, Tel. 07181/68100

Verk. Wing Com., Bandit Kings of A. C., Ultima 4, 5, 6 je 30 DM, Goldrush, Battlehawks 1942, LHX A. Chopper, M1 T. Platoon je 25 DM, Tel. 0421/2239229

Verk. 688 Attack Sub, Indianapolis 500, Falcon, TV-Sports Football, Carrier Command, Gunship, Midwinter, Realms, Kult, Savage Empire je 25 DM, Tel. 0421/2239229

Verkaufe DSA, Monkey Island I je DM 30,– + NN und BMP Limited Edition DM 35,– + NN. Tel. 02131/669569, nur dienstags 18–20 h

Suche orig. Spiele: Shadow o. T. Comet, Eric T. Unready, Goblins 2 + 3, Startrek, Moritz, Tel. 0234/413048

Verkaufe orig. Anstoß 80 DM oder tausche gegen TFX, Tel. 06305/8574

Verkaufe original Flashback komplett in deutsch für 55 DM oder tausche gegen Jordan in Flight. Tel. 0711/329759

Suche: Jones Indy 3 VGA. EV, Links Kurse VGA, Indiana Jones Action Games, Subwar 2050. Verk.: Syndicate mit Mission Disk, Tel. 02362/43797

Verk. 486SX 25, Laufw. 5,25, 3,5" Monitor, strahlungsarm, VGA mit Spielesammlung z.B. HL-Civi u.a. VB-Preis Tel. 036454/51539, ab 14.00 jeden Tag, Benjamin Greibel, Magdala

Verk. Rebel Assault 60,–, Elite 2 50,–, Wizardry 7, Monkey Island 2, WC 1-Secret Missions 1, Larry 1-3, für je 15,–. Tel. 0711/3454204

Verk. für DM 12-45: Winter Challenge, Wizardry 6, Nova 9, BT Chess 2, Spellcasting, BO1, Powermonger, Kyrandia, Ultima 4-6 (alle + NN), Tel. 0711/244855, ab 16 Uhr

Verkaufe! Alone in the dark, Spelljammer, Sensible Soccer, Aces over Europe, NHL Hockey, Formula 1 GP, Tel. 0961/46193 (Peter)

Verk. PC-Originale: Sam & Max (dt.), Strike Comm. + Mission 1, TFX (dt.), F-15 III, Links 386 Pro (dt.), Airbus USA, Syndicate Data 1 (dt.). Tel. 06421/41164

Verk. LC 10 Star Farbdrucker + Farbband, Preis VB. Tausche, verk., kaufe Soft. Habe: AOE; Doom; Strike; T.F.X. Suche Sam & Max, Pacific Strike, T. Tampage, Siedler usw., Tel. ab 16 Uhr 036962/21909

Verkaufe Becker Textomat plus, California Games je 15,–, F-19, Lure o. t. Temptress, Wizkid je 30,–, A-Train, Loom je 40,–, PC Orbit 50,–, für Sega M. D. Winter Challenge, James Bond The Duell, Arielle je 40,–. Tel. 04361/1238

Sim City 2000, DSA 2, Pirates Gold für DM 50 zu verk., Indy 4 DM 40. EOB 1 DM 25. Diverse Links Zusatzkurse 20-30 DM. Auch Tausch mögl. Tel. 0231/856966

Suche: Comanche Data #2; Flightsimulator 5.0 und Datas, Aces of the Deep; Sim City 2000; Sam & Max; CD-ROM: Battle Isle 2, Day of the Tentacle, alles neue – tausche auch, ab 18.00 Uhr, Tel. 04161/53940

Suche War at Russia u. Pacific War, verk. V for Victory 1 + 2, Burning Steel, Indy 4, Warlords 2, Command HQ, Dune, 3D-Pool. Tel. 06691/23839, Anrufbeantworter

Verk. 486SX/25, 4 MB RAM, 90 MB FP, Gamecard + 2 Joysticks + Soundkarte (Soundman) + Boxen 3,5" LW, VGA-Monit. Tastat. Maus + Pad 2000 DM, Tel. 0561/3011482, 6-8 h Marc o. Patrick

Movieblaster macht's möglich: Fernsehen am PC. DM 650 VB. Oliver Höhn, Hohe Flur 17, 95326 Kulmbach, Tel. 09221/74608

Tausche Orig. z.B. Str. Com. + Speech, Stunt Island, X-Wing, Links Kurs Maunak., Lemming 1, Great Court 1 (verk. mögl.), suche Comanche Mission 2, Indy Car R., u.a. Spiele. Tel. 07731/53253

Verk. 386DX-33 MHz, 4 MB RAM, 120 MB HD, SVGA-Karte, 3,5" + 5,25" HD-LW, Mouse, DOS 5.0, orig. Spiele (z.B. WC 1 + 2, MI2, Indy 4, Swotl, Ultima 7, etc.) VHB: 1111 DM! Tel. 08841/8816

Verk. PC-Originale: Elite 2 40 DM, Stunt Island 35 DM, Privateer + Speech P. 65 DM, Larry 6 40 DM, Pirates Gold 40 DM, Subwar 2050 45 DM, Tel. 08158/8205 ab 16.00 Uhr

Video Overlay, Genlock, Digisizer, 2 Karten (Digisizer 32000 Farben in S. VGA PC to Video mit Audio/Video Mixer zu verk. für 1300,– DM. Tel. 05661/7303-29

Verk. Orig.: Burning Steel + Scenario Editor (zus. 60 DM), Civilization (45 DM), Railroad Tycoon (25 DM). Klaus Bartsch, Tel. 07071/78236

Tausche, verkaufe Originale. Biete: Indy Car Racing, Day of the Tentacle, Populous 2, Jetfighter, Tel. 09131/24207, Patrick

Suche * Flight Stick-Pro od Thrustmaster, Falcon 3.0 + Mig-29 Disk, F-15 III, Dogfight, Aces + Mis. Disk, Tel. 02151/25814 (Emin) oder 02152/516680

Sam & Max für 50,– DM zu verkaufen, deutsche Version, Tel. 02505/2067 (Christian); nur am Wochenende

Suche ein schnelles, externes Modem ggf. mit Software, eine Gamecard für 2 Sticks und U x 1 MB 80 ms Simms. Zahle gut. Telefon 06405/3538

Verkaufe günstig Ultima 7, EOB 1-3 und MM3 alle komplett deutsch. Außerdem Ultima Underworld mit deutscher Anleitung. Tel. 06024/2545, ab 18 Uhr

Indy Car Racing! Verk. Indy Car Racing, noch verschweißt und ungeöffnet (da Doppellieferung): 90 F, M. Kummer, Niesenstr. 22, CH-3076 Worb/BE

Verk. Soundblaster 2.0 80,–, orig. Soft Aces of the Pacific, Alone in the Dark je 60,–, Subwar 2050 80,– DM, PQ3 40,– DM, Tel. 07621/43303

Verk. Red Baron 35 DM, Castles 20 DM, 688 Attac 20 DM, TF 1942 45 DM Underworld 1 40,– Ultima 6 30 DM, Wizardry 6 25 DM, Tel. 04351/42310

Verk. i486DX-33, ISA, 256 K C, 4 MB RAM, 105 + 340 MB HDDs, SS24X, SB pro, Nec 3FG. Scan-Man 256, Corel Draw! 4.0, Thrustmaster (alles) – Tel. 05054/1331 – ab 15.00 Uhr

Tausche oder verkaufe folgende original PC-Spiele: Alien Breed, Monkey Island 2, Strike Commander Speech Pack, H.Q. Command, Lemmings, Indy 500, Doom, Railroad Tycoon Deluxe, Twilight 2000, NHL Hockey u.v.m. Suche evtl.: Silent Service 2, Monkey Island (1), Ultima Underworld I + II, Ultima 7 + 8, Shadowcaster. Tel. 9.00 bis 16.00 Uhr, 02445/8068

Biete: X-Wing, Privateer, TFX, Subwar 2050, Wizardry dt., Ultima Underworld 2, Comanche. Suche: Strike Com., div. Rollenspiele. Tel. ab 18.00, 08450/91208, Freygang

Verk. Elite 2, Protostar, Stronghold, Wiz 6, Amberstar, Secret Mission 1, Balance of Power, Midwinter, Imperium, 50-100 DM, evtl. Tausch. Tel. 04471/87498

Verkaufe: Stronghold, Syndicate-Data, A-Train, The Blue & the Gray, BM Prof, CD-ROM: Eric the Unready. Tel. 05723/76278

Suche MFM/RLL u. AT-Bus (iDE) Festpl., 20 MB - 100 MB, Bord 386SX-16 (SIMM), Prince of Persia 2. Tel. 02680/8603, ab 18.00

Suche PC-Spiele: Jütland, Schatz im Silbersee, Pirates Gold, Larry 6, Wing C. 2, Space Quest 5, nur deutschsprachige Versionen. Tel. 02161/671816 (nach 18 h)

Verkaufe Soundgalaxy Pro 16 für 350 DM und Grafikkarte Spea V7 Mirage für 260 DM. Tel. 06158/71653

Suche KQ 4. Tel. 06174/5884, Dennis Springsguth, 18.00-21.00

Verk.: PC 386DX-40, 2 MB RAM, VGA, 3,5", 5,25", VGA-Monitor, Mouse, Joystick, Cherry-Tastatur, 1395 DM!. Christian Kubczak, Tel. 0208/670690

Suche Kontakte zu Leuten mit Mailbox oder Streamer! Habe gute Hardwareausstattung, aber noch keine Kontakte! Tel. 02453/1283, Nygen 37, 52525 Heinsberg

Verk. orig. X-Wing (DA) 55 DM, Aces of Pacific + Missionen 50 DM. Tel. 0391/616829, tgl. ab 15 Uhr, nach Iwailo fragen

Tausche PC-Originale. Habe viele aktuelle Spiele. Ruf doch mal an! Suche Colonial Conquest (SSI), Chess Genius 2.0, Populous 1 + 2. Tel. 02992/4770

Suche Strategiespiele, Rollenspiele; suche Kontakte zu Spiele-Programmierern. Tausche auch PC-Originale! Tel. 02992/4770

Verk. Wild West World für 20 DM, Discovery 15 DM, Railr. Tycoon 20 DM, Pop. 2 60 DM (alles Orig.). Weitere Fragen unter 05753/1210 (alles deutsche Versionen), per NN

Verk. Syndicate + Data Disk 70 DM, Buzz Aldrin's 40 DM, Police Quest 3 25 DM, Sim City-Populous 30 DM, Lemmings 20 DM, Indy 500 20 DM. Tel. 08171/7476 Dennis, ab 14 Uhr

Verk. i386DX-25, 4 MB RAM, 80 MB HD, VGA-Karte, 14" VGA-Monitor, SB 2.0 Del., 3,5" + 5,25" HD + Mouse + Pad + NEC Pinwriter P20, VB 1400 DM. Tel. 08171/7476, Dennis, ab 14 h

Tausche Day of the Tentacle gegen Sam + Max oder Sim City 2000 oder Ultima 8 oder Ultima 7/2. Peter Brunner, Parkstr. 12, A-8280 Fürstenfeld, Tel. 0043/03382/52188

Orig. dt. M.J.I 40,–, Hexuma 30,–, Simon T.S 60,–, Hum. Jurr. 40,–, K.Q. V 40,–, K.Q. VI 50,–. Tel. 0821/607306, ab 18.00 Uhr

Verk. PC-Orig.: MS-Windows 3.1 30 DM, UW 2 30 DM, The Jetsons 10 DM, Titus the Fox 15 DM. Sebastian Müller, Reichenbacher Str. 15, 97702 Münnerstadt, Tel. 09733/9697

Verk. orig. Frontier-Elite 2 (35), Dark Sun (30), Darklands (25), Twilight 2000 (25), Harrier Jump Jet (Microprose 1992, 20), Falcon AT (10), insg. 120 DM. Tel. 04137/7692

Verkaufe Aces o. Europe (60 DM), Day of Tentacle (55 DM), Syndicate (50 DM), Aiv. Combat Classics (55 DM), Serpent Isle (55 DM), F15-3 (35 DM). Ch. Amlinger, Tel. 06542/2962

PC-Origin. + N.N. Betral at Kondor 60,–, Stunt Island 60,–, Kings Quest 5 60,–, Go for Gold 30,–, Links Kurse Stck 20,–, Pinball Dreams 60,–. Tel. 02822/52415, ab 19.00 Uhr

Verkaufe: Cadaver (dt.) 18,–, Alone i. Dark 42,–, Curse of Enchantia 30,–, Plan 9 (dt.) + Video 25,–, Laura Bow II (dt.) 30,–, Maupiti 20,–, Hugo I-III 10,–, Adv.-Set f. Win 10,–. Tel. 08035/5234

Verkaufe Originale: Pirates Gold, Empire Deluxe, F1 Grand Prix, Burning Steel CD, je 40 DM + NN + Porto. Tel. 07191/23627

IBM/PC, 16 MHz, 4 MB RAM, 40 MB HD, VGA-Grafik-Karte, 3,5"-LW 1.44 MB, Trackball, Silitek-Tastatur, Windows 3.1, DOS 6.0, auf Festplatte installiert, VHB 1000,- DM. Tel. 06142/41394

Syndicate (50), Tornado (50), Team Suzuki (40), Gunship 2000-Scenario-Disk (40), History-Line (50), Psion Chess (15). Tel. 0671/74221

Verk. Syndicate dt. 40 DM, Lords of Power dt. 40 DM, Serpent Isle A. dt. 50 DM, fast neu. Tel. 08141/63532 od. 43277, ab 17.00. Verk. auch versch. ältere MD-Module billig

Verk. orig. Indycar-Racing (neu) 50, Strike Com. Sp. 20, Wing Commander 2 40, Falcon 3.0 30, MS Access 1.1e 500 (ungeöffnet) + NN. Tel. 02129/50909

CD-ROM: Indiana Jones IV, Winzer DM 75, Hannibal, Lost Treasure of Infocom 1, 2; F-15 Strike Eagle II + Op. Desert Storm DM 70, Monkey Island I, Indiana Jones 3 DM 50, Grönemeyer, Strip Poker DM 40, Invest DM 30. Tel. 04152/74140

Larry V, Shadowlands, Might and Magic III, Space Crusade, Oh no more lemmings!, Pacific Island, Strategy Masters (5 Spiele), One step beyond, Black Gold, Legend, Gateway to the Savage Frontier, Golden Eagle DM 40. Tel. 04152/74140

Electro Body, Robbo DM 35, Utopia, Fort Apache, Stone Age, Cohort II, Storm Master, Soul Crystal, Wizkid, Heart of China, Fish, Super Car Pack (3 Spiele), Summer Challenge, Captive, Rings of Medusa, Return of the Medusa DM 30. Tel. 04152/74140

Strike Commander, Zak McKracken, Fire & Ice, Death Knights of Krynn, Mad TV, Railroad Tycoon, Legend of Faerghail DM 50, Great Courts 2 DM 30, Strike Comm.-Speech, -Tactical Ops DM 25, Nightshift DM 30, Prince 2 DM 60. Tel. 04152/74140

Atari ST

Atari Mega ST1 inkl. s/w-Monitor, Festplatte, Drucker, div. Software sowie Bücher und PDs, VB DM 1000,–. Tel. 02191/50130

Verk. Atari-ST-Games, u.a. Cadaver, Ogr, Monkey Island 1, Traders, Amberstar, Ums 2, Populous 2, ab 30,– DM. Anrufen und nachfragen: Tel. 07951/41176, Hannes

Verk.: Atari 1040STF + Highscreen-Farbmon. + 1 Ersatzmaus + Abdeckhaube + Mousepad + 4 Diskboxen + 2 Joysticks + 33 Originalspiele, VHB 1250 DM. Tel. 06321/84374, ab 17 Uhr

Verkaufe Atari Mega ST 2 inkl. s/w-Bildschirm SM124 für 350 DM. Tel. 08243/731, ab 18 Uhr

Löse meine Atari-ST-Spielesammlung auf, ca. 550 Stück mit Anl. u. Verp., von 15 DM-35 DM, ab 10 Stück nochmals Rabatt. Tel. 0711/7970285, ab 20 Uhr

Verkaufe ATARI ST1040FM + 15 Spiele wie Pirates und Indiana Jones + Maus + Joystick + Farbmonitor Philips CM 8833-II, alles super erhalten! Anthony Lynch 0711/466293 oder 856316

Wahnsinn! Verkaufe günstig Original-Spiele + Sammlungen für Atari ST/STE. Ruft doch einfach mal an. Tel. 03327/44933, Lutz, ab 18 Uhr

Atari 520 ST + SC1224 + SM124 + 1 Mon.-Ständer, Maus, Joystick (30 Orig.-Spiele, NP ca. 2400,–), VB 1000,–. Tel. 0531/372228, ab 15 Uhr

Verkaufe Atari STFM 520 mit 1 nB, 720 KB, LW, Monochrom-Monitor, 15 Orig.-Spiele, ca. 70 Disks, Anwender u. Spiele, VB 400 DM. Tel. 0711/264884, Thomas, ab 18 Uhr

Suche für Atari 1040 STE Sim City und Abenteurspiele für zwei Spieler. Melden Sie sich unter der Adresse Frank Stephan, Markt 5, 39261 Zerbst

Atari-Falcon-Games zu tauschen gg. andere Falcon-030-Games. Habe Ishar 2, Transarctica, suche z.B. Vroom 2, Space Junk, Elite 2, Tornado, Steel Talons... Tel. 08466/229

Verkaufe Finest Hour, Civilization, Formula I 30 DM, Micro Soccer, Pirates 15 DM, Silkworm, BMP, Face off, Circus Games & viele mehr 10 DM. Tel. 02192/7400

35 Spiele für ST, 1990/91, über 50 Disketten, Action Denkspiel, Simulation, zus. für 120,–. Tel. 0551/24538

Für meinen Neffen suche ich das Spiel Monkey Island II. Halter, Schweiz, Tel. 064/717151, Fax 064/717883

ST 1040 (1 MB, für VB 650 DM), Maus + Pad, 2 Laufwerke, 4 Joysticks, s/w-Mon., 14 Spiele (u.a. Streetf. 2, Loom, Indy 3, Dejavu 2) + TV-Scart-Kabel, gut erhalten. Tel. 0341/51176

BMP, Patrizier, Formula One 50,–, Invest, Zac McKr., Trans World, Reederei 35,–, Int. Soc., Microp. Soc., Kick Off 2, Ballstix, Tenniscup 25,–. Manu, Tel. 02202/22761

Mega STE 4, TOS 206, 48 MB Festplatte, HD-Laufw., Multisync-Monitor (neu), Logi-Maus (neu), Handscanner, Script 3.5, GFA 3.5, Stad 10 Orig.-Spiele, VB 2200 DM. Tel. 06131/227310

Verk. guterhaltenen Atari 1040ST mit Farbmonitor SC1224 + Maus, Joystick und 32 Originalspielen für VB 650 DM od. tausche gg. Amiga. Tel. 06131/230703

PC Engine

Verk. PC-Engine Duo, Joystick, 5-Player-Adap., 5 CDs (Gate of Thunder etc.), 9 Module (Nectaris, Son Son II etc.), VB 750,–. Tel. 0511/540372, Sven, ab 17 Uhr, kein Tausch

Tausche Mega-Drive-Konsole (evtl. mit Spiel) gegen PC-Engine mit Spiel. Tel. 07351/21242, zwischen 18 u. 19 Uhr

Verkaufe/kaufe PC-Eng.-T-Duo, CDs + Cards sowie alles S-NES + Mega Drive (CD 1!). Tel. 0212/208689

Game Boy

Verkaufe Game Boy + 32 Spiele, auch einzeln, Mega Drive mit 10 Spielen und Super Nintendo mit 2 Spielen, Preis nach VB. Tel. 0231/255178, Michael

Verkaufe Game Boy + Motocross, Metroid 2, Dr. Mario, Tetris (alle Spiele mit Anleitung) für nur 190 DM. Ruft unter 03933/801288 an (ab 18.00 Uhr)

Suche Mortal Kombat, T.B.O. Olympus, F-15, Jurassic Park, Mega Man 3, Rolan's Curse 2, Best of the Best, Prince of Persia, auch Tausch gegen Metroid 2... Tel. 030/6222794

Verk. 20 Spiele für NES für 45 DM, z.B. Mario Bros 1, 2, 3, Mega Man 2, 3, 4. Tel. 04671/4776

Verkaufe Ferrari Grand Prix Challenge 30 DM. Tel. 08243/731, ab 18 Uhr

Verkaufe 6 Top-Nintendospiele für 50,– (Big Foot, Snakes, Revenge, Faxanadu...), alle für nur 200,–. Call 038391/8533 (nach 15.00 Uhr). Fragt nach Jens

Verkaufe Game Boy mit 3 Spielen (Mega Man, Mystic Quest, F1-Race) für nur 150,–, auch einzeln für je 50,– DM. Call 038391/8533 (Jens)

Wegen Systemwechsel über 20 Game-Boy-Spiele auch einzeln billig zu verkaufen, z.B. Turtles II, Batttle of Olympus u.a. Tel. 06451/4930

Verk. billig 6 GB-Games (Roter Oktober, Mario 2, F1-Race usw.), 100% ok, mit Anleitung u. Orig.-Verpackung, VHB. Tel. 07685/677, Ralph Weber, ab 14 Uhr, rasch anrufen

Verk. GB + 13 Spiele (Dr. Franken, Jetsons, Kid Icarus, Duck Tales, Batman 2, Rescue, Fortress of Fear, Mystic Quest, Dragons Lair u. 4 weitere) 450 DM. Tel. 089/6251770

Gelegenheit! Verkaufe Game Boy mit Zub. u. 15 (!) Spielen, darunter Final Fantasy I, II u. Adventure, Super Mario I, II u.v.a., nur 600,– DM. Tel. 07951/42709

Verk. Pinball, R-Type, Simpsons, Super Mario Land 1, Motocross Maniacs und Tetris für 25,– mit Anleitung + Game Light für 20,–. Tel. 02339/919828

Game Gear

Verk. GG + TV-Tuner + Netzteil + Lupe + 15 Spiele (Mickey 1 + 2, Sonic 2, Donald D., Ottifanten, Jurassic P., Batman, Inay 3, Tazmania u.v.a., 1a-Zustand, 850 DM. Tel. 089/6251770

Verk. GG m. 20 Games (Starwars, Lemmings, M. Kombat, etc.) TUT u. A. Replay, komplett 1000 VB, Einzelkauf möglich, Games 50-60 DM. Weitere Infos u. 06024/5447 (Christoph)

Verk. GG mit 6 Spielen z.B. (Shinobi, Mickey Mouse) für 350 DM, für den PC das Spiel Siedler für 50 DM. Tel. 06029/4172

Verkaufe Game-Boy-Spielecass. 105 in 1, z.B. Tazmania, Turtle, Castlevania usw. supergünstig. Verkaufe f. Game Gear Spielecass. 52 in 1, Topspiele, günstig. Tel. 0541/62636

Verk. Game Gear inkl. Battery-Pack u. 8 Spiele, u.a. Castle of Illusion, Sonic, Lucky Dime, Chuck Rock, Monaco GP für 450,– DM. Tel. 06241/74726

Verk. 2 Game Gears + 2 Battery-Packs + 2 Netzteile + Dialog-Kabel + 15 Spiele (Sonic 2, Castle of Illusion, Shinobi 2 usw.), auch einzeln, komplett 900 DM. Tel. 089/3154227

Verk. Game Gear + 6 Spiele + Netzadapter + 12-V-Adapter + Tasche f. 400,– DM. Tel. 04532/23807 (öfter versuchen)

Sega Master

Verkaufe Sega-Master-Spiele, z.B. Prince of Persia, Double Dragon, Donald Duck u.a. Tel. 04521/71497, ab 18 Uhr (Andreas)

Mega Drive

Verkaufe Mega-Drive-Spiel Might and Magic für 60 DM + Gameboy-Spiele Solar Striker und Dr. Mario für je 10 DM. Erreichbar unter Tel. 07940/6580 (Andy)

Stop! Wer will perfekt erhaltenes MD od. NES mit Spielen (od. einzeln) zu Spottpreisen kaufen? Wenn ja, wählt: 08532/1259 und verlangt Florian. Don't zap

Jurassic Park, MD, ungebr. 80,–, für Atari ST Populous 25,–, Sig Spy 20,–, Speedball 15,–, Falcon Mission mit Mission Disk 1 + 2 40,–. Suche für ST Gunship 1, Elite 1. Tel. 04841/64891

Löse Spielesammlung auf: 43 Top-Spiele + MD 1900,– oder einzeln, Spiele zwischen 40,– bis 80,–. Info bei René Klapproth, Kirchstr. 13, 38899 Stiege

Verk. MD (50/60 Hz) + 1 Dauerf.-Joypad + 1 norm. Joypad + MS-Adapter + 20 MD-Spiele + 13 MS-Spiele (Castle o. i., Sonic, Shining F., WWF, Gain Ground), VB 1300 DM. Tel. 089/3154227

Verk. MD, umschaltbar (50/60 Hz) + 2 Joypads + Masters.-Adapter + 20 MD-Spiele + 13 MS-Spiele (Super WWF, Shining F., Shining i. t. D., EA Hockey, Sonic), VB DM 1300. Tel. 089/3154227

Tausche Road Blaster, Sonic 1, Tiny Toons, Twin Cobra, Aero Blaster, Micro Machines sowie SNES-Module. Tausche MD-Konsole geg. PC-Engine. Tel. 07351/21242, 18-19 h

Verkaufe MD mit 43 Spielen, NP 5000,–, für 2000,– DM. René Klapproth, Kirchstr. 13, 38899 Stiege

Verk.: W. of Ill. 50 DM, Flashback 60 DM, W. Cup It. 90 30 DM, Quackshot 40 DM, oder tausche gg. NHLPA '94, Sonic, Spinball, Fifa int. Soccer, C. Spot. Tel. 07052/4447 (Carsten)

Verkaufe SMD, jap. 50-60 MHz, mit 18 Topspielen wie z.B. Fifa, Flashback, Thunderforce 3 u. 4 usw. für VB 700 DM. Tel. 0731/381459, ab 15 Uhr, Tim

Verk. Mega Drive mit 13 Spielen, z.B. Sonic, Sonic Spinball, Jurassic Park usw., NP 1300 DM, VB 700 DM. Tel. 06202/72569



KLEINANZEIGEN

Verkaufe Uncharted Waters, TF4, Carmen Sandiego, Starflight, Lemmings, Hellfire, Centurion zu Niedrigpreisen. Axel Kausler, 95615 MAK, Tel. 09231/8497

Verkaufe Mike Ditka Football, Thunder-Fox, je 70 DM, sowie Amiga-Spiele, Super-NES-Spiele, Eastern-Filme. Markus Popp, Tel. 09264/1467, ab 18 Uhr

Verkaufe MD m. 9 Spielen (Sonic 1 + 2, Streets of Rage 2, S.M.G.P. 2 u.a.), 2 Joypads für 600 DM VHB. Tel. 05254/69246, Markus, nach 18 Uhr

Kaufe/verkaufe/tausche MD-Spiele + SNES, günstig, suche ständig Neuheiten, auch Sammlungen mit Gerät (SNES + MD). Tel. 04774/1789, Rainer/Simone

Verkaufe Advanced Military Commander 1 für 150 DM! Sammlermodul, u. U. gegen Höchstgebot! Tel. 02253/3760

Verkaufe MD-Magnum-Set + Mortal Kombat, Fatal Fury, Sonic 2, Global Gladiators, Aladdin, sehr günstig! Tel. 0208/461294, Mark, ab 20 Uhr

NES

Verk. 10 NES-Spiele: Mega Man 2-4, Star Wars 1 + 2, Turtles, WWF, Chip + Chap, Defender of the Crown für 400 DM. Juri Dieckmann, Pannierstr. 35, 12047 Berlin, Tel. 030/6247834

Super-NES-Spiele zu verk.: Star Wars II, Mortal Kombat, Art of Fighting, Street F. II Turbo, Turtles Tournament F., World Heroes für je 95,–. Tel. 04521/74501, ab 15 Uhr

Verkaufe SNES + 2 Controller + alle Kabel + 19 Module (M. Allstars, Zelda, MQuest, Tiny Toon u.v.m.) für 1700 DM. Boris Schmidt-Mänz, Petershauser Str. 36, 78467 Konstanz, Tel. 07531/67823

Super Nintendo

Verk. für Super-NES: Mystic Quest (65), Jimmy Connors Tennis, us (55), Super Mario World (50), Super Mario Paint (50). Tel. 02256/1319

S-NES m. 2 Joypads, Adapter us/jp und 15 Spielen (u.a. Mortal Kombat, Striker, Mega-lo-Mania, Starfox, 7th Saga, Shadowrun), VB DM 850,–. Tel. 089/293726

Verk. Mortal Kombat 80,–, Street Fighter II 50,–, Turtles in Time 40,–, Mario Allstars 65,–. Thomas, Tel. 02941/24326, ab 16 Uhr

Top-SNES-Games zu verkaufen: Zelda 3 (55 DM), Ghouls'n Ghosts (40 DM), Mario Allstars (60 DM) und Mario Paint (65 DM). Tel. 09251/3747 (fragt nach Andreas)

Verkaufe SNES mit 5 Spielen: Streetfighter, Desert S., Super T., M. Allstars, Wing C., 2. Joypad u. U-Adapter für 380 DM. Andreas Franke, Bergweg 1, 02791 Niederoderwitz

Kaufe SNES-, MD- u. GB-Module. Aktuelle Titel bevorzugt, zahle bis DM 70,–. Tel. 0641/71250

Verkaufe SNES us + Adapter + 2 Joypads + 11 Spiele (Mortal K., Street F. 2 Turbo, Super Mario Cart, Zelda 3, Desert S., Magical Quest, Super Probo), VB 1000 DM. Tel. 089/3154227

Verkaufe Dino City, Zelda 3, Streetfighter 2, Super Probotector, Super Mario World ab DM 40,–. Tel. 06021/98703

Verkaufe für SNES: Super Mario Allstars (dt.) für DM 40, Mortal Kombat (dt.) für DM 50 und Batman Returns (dt.) für DM 35. Tel. 02723/3078 (Mathias)

Kaufe SNES-Spiele, zahle 30-50 DM. Suche unbedingt Super Swiv., Zelda 3 usw. Schickt mir eure Angebote. Maik Wieskamp, Berliner Str. 8, 35410 Hungen 3

Verk. SNES, 50/60 Hz + ARP + RGB-Kabel + 2 Joypads + 13 Spiele, VB 900 DM, MD II + Aladdin + Sonic 2 VB 160 DM. Tel. 0365/4211916

Verkaufe Super-NES (jap.) + Joypad + 2 Spiele (F-Zero + Final Fight) + US-Adapter + US-Spiel Ghouls'n Ghosts, VB 450,– DM. Tel. 0511/540372, Sven, ab 17 Uhr. Kein Tausch

Tausche neue SNES-Games (us, dt., jp.) auch gegen Mega-CDs/Jaguar-Games. Tausche MD, CD-ROM, alles universal, Spiele, Zubehör gegen 3DO-System. Tel. 07354/2873

Verk. SNES (Super-Nintendo) mit 7 Spielen wie Mario Kart, Starwing, Mortal Kombat, Street Fighter 2 usw., Preis nach VB. Tel. 09134/4886, Gregor

Verk. PAL-Version von Mario Kart für 65,– DM u. Super Mario World für 45,– DM. Tel. 07452/4321

Verkaufe Superwildcard + 5 Spiele (Mario Allstars, Aladdin, Tiny Toons, Parodius und Zool). Info: H. Baggen, Pepynstr. 35, 6132 EL Sittard, Holland, Tel. 046/522598

Verkaufe SNES + 5 Spiele + 2 Pads für 450 DM, ev. einzeln. Habe Streetf. 2 + Turbo, Mortal K., M. Allstars + World. Tel. 0375/785718, ab 19 Uhr (fragt nach Tino)

Verkaufe sehr günstig Super-NES-Spiele. Liste anfordern bei: Harald Gaßner, Postfach 4369, 76627 Bruchsal

Tausche 7th Saga us gegen z.B. Secret of Mana, Fifa Soccer, NHL 94, Bomber Man, Rock'n'Roll Racing, Flashback, John Madden 94. Tel. 08466/229

Tausche SNES-Games, habe F-Zero, Mariokart, Royal Rumble, Allstars, Super Probotector, Zelda III. Suche Starwing, Starwars, Bomber Man, Mechwarrior. Ruft an unter Tel. 07454/2903

Suche: NFL 94, Final Fant. 3, Sensible Soccer usw. Habe: Desert Strike, Jimmy Connors, WC, Turrican, FF2, Secret of Mana, Rock'n'Roll Racing, Tel. 07121/485417, Marc

Verkaufe NES mit 7 Topgames (z.B. Zelda 1 + 2, SMB 3 u.v.m.) für nur 270 DM. Tel. 0291/1798 (Friedel)

Verkaufe: SNES mit 11 G.: SF Turbo, Myst. Quest, M-Kart, Zelda, T. Toon, Mickey, Sim C. u. andere: 800 DM, GB mit Zelda, Akku-Set, Star Wars, Tali. 150,– DM. Tel. 02242/7196, ab 18 Uhr

Tausche/verkaufe SNES- und Mega-Drive-Spiele! Suche Jungle Strike, Bomberman, Aladdin, Fifa Soccer und andere neue Spiele. Tel. 02675/1038

Verkaufe Super Nintendo dt. mit 3 Joypads, Action Replay Pro und 16 Spiele für 1000,– DM. Nur komplett abzugeben. Tel. 0209/610719

Verkaufe Top-Module für Game Boy, SNES und NES sowie Shining Force. Achtung! 5 NES-Hits für insg. 70 DM. Altere SNES-Titel für nur 30 DM. Tel. 02234/77732, ab 17.00

Kaufe/verkaufe/tausche MD-Spiele + SNES, günstig. Suche ständig Neuheiten, auch Sammlungen mit Gerät (SNES + MD). Tel. 04774/1789, Rainer/Simone

Super-Angebot! Verk. SNES mit Super Mario World (dt., 100% ok.) in Originalverp. für 179 DM. Tel. 0351/376905, Dirk Nitzsche

Verkaufe SNES mit 2 Joypads + Adapter und 24 Top-Games, z.B. Mario Kart, Super Starwars 2, Lost Vikings, alles sehr gut erhalten, für 1700 DM. Tel. 07431/56406

Verk. SNES dt. + 2 Pads + 8 Spiele f. 550 DM, Game Gear + Netzteil + 3 Spiele f. 160 DM, f. PC Sam & Max, F15 3 je 60 DM, Special Forces 30 DM. Tel. 08055/1307

Diverses

Verkaufe supergünstig: The Legend of Kyrandia, Team Yankee, On the Road, Mega lo Mania. Tel. 05154/8304, ab 18.00 Uhr

Verkaufe: Lords of the Rising Sun 30 DM, UMS II 20 DM, Imperium 25 DM, Ultima V 25 DM, Civilization 50 DM, B.O.T.C.F. 20 DM, Hard Drivin 20 DM. Tel. 07353/1064

Verkaufe Power Play, Jahrgang 89-93, Happy Computer 89-90, Amiga (M&T) 89-92. Preisliste gegen 1 DM Rückporto. Christof Linnemann, Schubertstr. 7, 59227 Ahlen

Verk.: Fields of Glory 60,– DM, Xenobots 40,– DM, Empire Deluxe 40,– DM, TF 1942 50,– DM, Super Space Invaders 20,– DM, Burning Steel + Dat. 1-3 180,– DM, alle zusammen 400,– DM. Tel. 030/5083834, Erno Bretfeld, ab 16 Uhr

Verkaufe Videospielkonsole Vectrex mit 9 Spielen, Baujahr 1978, Sammlerstück, VB sFR. 400,–. Tel. Schweiz 057/337726

Verkaufe aus meiner SNES-Sammlung z.B. Star Wars 2, Tiny Toon, Striker, Magical Quest u. viele andere mehr. Tel. 0641/791740

Tausche Neo-Geo-Spiele alt/neu. Habe z.B. 3Count Bout, A.M. 2 usw. Tel. 0221/738979, Gabriel (Verkaufe evtl. auch!)

Verk. Neo-Geo + 1 Spiel, VB 500 DM, NES + 2 Spiele VB 100 DM, verk. MD + 20 Spiele und SNES + 11 Spiele, Preise VB. Peter Graf, Tel. 089/3154227

Verk., kaufe, tausche Laserdisc-Filme, z.B. Boiling Point us Ntsc, Total Recall engl. PAL, Universal Soldier dt. (18), Stirb langsam dt. usw. Tel. 089/7593427

Wer kann mir den originalen Introsong von Turrican 2 als Mod-Datei besorgen? Als Gegenleistung biete ich entweder Geld oder Mod-Dateien. Tel. 0711/865016

Einfach irre! Briefspiele. Infos gibt es bei Andrea Viehl, Hardtweg 16, 35447 Reiskirchen

High End - der Mac- und Konsolen-Club bietet PD-Disks, Clubzeitschrift, News, Kontakte etc. Infos unter Jan Feldkircher, Riedstr. 31, 73105 Dürnau

Neo Geo + 2 Pads + Samurai-Shodown + Nam. 1975 + Trash-Ralley + Soccer Brawl, VHB 1350,–. Nur komplett abzugeben! Tel. 02941/24326, ab 16 Uhr

Verk. Titus the Fox 30,– oder Tausch gegen Lionheart, Risky Woods, Wizkid, Fire and Ice, Robocod (James Pond). Suche billig Turrikan II. Tel. 05524/1328, ab 17.00 Uhr

Löse meine Manga-Video-Sammlung auf. Auch diverses Zubehör günstig abzugeben. Tel. 02872/8411, abends ab 18.30 Uhr

Verkaufe, tausche, kaufe alles mögliche für Super-NES, MD, Neo Geo, PC-Engine, 3DO, Jaguar, habe z.T. Turbo-Duo Neo Geo. Tel. 07331/40749

Verkaufe Laptop Epson Equity und verkaufe oder tausche TFX (neu). Tel. 03628/919312 (nach 17.00 Uhr)

Verk. für Mega Drive: EA-Hockey, NHLPA '93, Joe Montana II. Verk. für Super Nintendo: Super Soccer, NCAA-Basketball. Tel. 09708/6450

Verkaufe Amiga 32 + Spiel für 500,–, habe auch Neo-Geo- u. SNES-Spiele zu verkaufen oder tauschen. Tel. 06021/219067, zwischen 13.00 und 19.00 Uhr, Christian verlangen

Verkaufe Roland SCC1 General Midi, MT32 kompatible Soundkarte mit Sequenzer PRG Trax + Zubehör für 450,– DM. Tel. 06142/81149, ab 19.00 Uhr

Verk. Videofilme je 30 DM, speziell Ninja, Jackie Chan, Shawprothers, Hongkong-Action, alles Originale mit Hülle, zum Teil aus Videotheken. Tel. 09264/1467, ab 18 Uhr

Löse meine Manga-Video-Sammlung auf. Auch diverses Zubehör günstig abzugeben. Tel. 02872/8411, abends ab 18.30 Uhr

Swatch! Platinum, Chronos, Scuba etc. Tel. 08020/633 o. 1737, Fax 7127

Suche Computer- und Videospielmagazine von heute bis zu den Anfängen. Biete Liste an: Reiner Kiefel, Bernsteinstr. 8, 31275 Lehrte. Vielen Dank!

Suche alles über die Krieg-der-Sterne-Trilogie. Uwe Ubber, Remscheider Str. 34, 51103 Köln

Atari-Falcon-Games zu tauschen gg. andere Falcon-030-Games. Habe Ishar 2, Transarctica, suche z.B. Vroom 2, Space Junk, Elite 2, Tornado, Steel Talons... Tel. 08466/229

Löse meine Spielesammlungen auf. Alles Orig. + Anl. + Verp. Amiga- + PC-Sp. ab 10,– DM, MD- + SNES-Sp. ab 30,– DM. Tel. 0821/703870, tägl. v. 17-20 Uhr (Michaela)

Verkaufe Super Nintendo mit 2 Spielen und 2 Kontroll-Pads, ein halbes Jahr Garantie. Preis: 300 DM. Tel. 06583/883

Suche Anleit. od. Fotok. aller SF-Spiele, C64-Spiele: Roadwar 2000 + Roadw. Euro – Gut Knete! M. Lackmann, Lessingstr. 4, 37574 Einbeck, Tel. 05561/6977

Verschenke Software! Info gegen 2 DM in Briefmarken. Th. Brandl, Postfach 1221/09, 93156 Teublitz (C64/Amiga/PC)

Verkaufe MAK mit 3 Platinen, 1100 DM. Habe außerdem Neo-Geo mit 2 Boards und 5 Spielen (Art of Fighting, Fatal Fury 2 usw.) für 1250 DM. Tel. 06136/46360

Biete SNES mit 5 neuen Spielen + 2. Pad für ca. 600 DM. Suche Monitor 1942 und Speichererw. für A1200 (auch Tausch!). T. Joachim, Hauptstr. 7, 98559 Gehlberg

Suche CDTV-Disks + Zubehör, auch von Händlern, die noch Restposten haben. Liste an: Alexander Schüßler, Holzackerweg 7, 35274 Kirchhain

Verk. Orig.: Stronghold, WC Academy, Term. Rampage, Serpent Isle (45 DM), Strike C. + Speech (70 DM), Rampart, Zool, Elysium, Crisis (30 DM). Tel. 02941/65234, Ulrich

38 Hefte für DM 25,– zu verk. (24 x Power Play, 8 x ASM, 5 x Joker, 1 x Playtime), Tips + Tricks können hier + dort fehlen. Versand unfrei. Tel. 0431/784176

Suche für S. Famicom Final Fantasy 5 + Dragon Warrior 5, Musik-CDs von Final Fantasy + Yuzo Koshiro + andere. Tel. 07646/436, 07641/1340, Dieter

Österreich: 3DO-Multiplayer-Spiele Tausch, Verkauf, Kauf nur Sa. u. So. Tel. 03847/4148

Verkaufe Originalspiele: Epic 60 DM, Monkey Island 59 DM, Sensible Sccer 55 DM, Airbus A320 80 DM, M1 Tank Platoon 69 DM. Tel. 0228/473519, ab 19 Uhr erreichbar

Verkaufe Computerzeitschriften! ASM, Gamers, Power Play, Amiga Joker, Joystick, Video Games, Smash, Play Time, Erstausgabe-Sonderhefte. Tel. 02675/1038, ab 19 Uhr

Kontakte

Videospielclub DOUBLE TROUBLE - der Sega- & Nintendo-Club für alle Wesen bietet Clubzeitung, Tips, Kontakte etc.! Über 800 Mitglieder in Deutschland! Infos unter: Matthias Herrendorf, Bürgerstr. 29, 12347 Berlin (1 DM Rückporto)

Gamesharing-Club Mainz-Wiesbaden sucht Mitglieder! Wir kaufen und nutzen Originalspiele gemeinsam und haben schon 250 Toptitel im Pool. Info 06721/36822

PC-Soft Mailbox: Holt euch die Super-Shareware-Games kostenlos! Kostenlos? Nur die Telefonrechnung müßt ihr zahlen. 300-14400 bps, 24 h, Tel. 040/6550309

Drag-Net I BBS-System-Tel. 0211/638776. Netze: Drag-Net/Fido und andere kommen bald. Zyxel 16800 call now. Drag-Net/Drag-Net/Drag-Net/Drag-Net

PC-User-Club sucht noch neue Mitglieder. Info + Disk für 2 DM Rückporto bei: M. den Boer, Am Fildeken 58, 46414 Rhede od. J. Jakobs, Vierherrenwald 63, 66679 Losheim

Hallo Leute! Neue Mailbox in Essen. Die DIRK.BBS!!! Tel. 0201/767743, online, von 18.00-8.00. Ruft an, es lohnt sich

Night-Club Mailbox Tel. 0231/233337, 300-14400 bps, 24 Stunden online! Viele Info, Tips, Prgs.,... Es sind über die Netze ca. 400 andere Boxen angeschl.

Wichtige Hinweise für alle Kleinanzeigen-inserenten:

- Kleinanzeigenaufträge **ohne Absenderangabe auf der Rückseite der Karte** sowie Anzeigentexte unter **Postlagernummer** können leider **nicht** veröffentlicht werden.
- Zur Bezahlung von Kleinanzeigen können ab sofort **keine Fremdwährungen** mehr angenommen werden..
- Bitte achten Sie auch darauf, daß Ihre Auftrags karten immer **vollständig ausgefüllt** sind (z. B. Unterschrift).





PC & AMIGA GAMES

EMP Handelsgesellschaft mbH
Postfach 17 21 49803 Lingen
Tel.: 05 91 - 4 79 82 Fax: 05 91 - 5 90 99
05 91 - 5 32 36

News
Topseller
Sonderangebote

PREISKNÜLLER

Titel	Version	Amiga		PC	
Apydia	DA	650027	19,99 DM	---------	------------
ATAC	E	---------	------------	700075	39,99 DM
Ancient Art of War in the Sky	DA	---------	------------	700080	64,99 DM
B - 17 Flying Fortress	E	---------	------------	700081	39,99 DM
BAT 2	E	---------	------------	700071	29,99 DM
Battle Isle	E	---------	------------	700156	39,99 DM
Castles (5,25")	E	---------	------------	700117	29,99 DM
Death Knights Of Krynn	KD	650092	49,99 DM	700140	49,99 DM
Dogfight	DA	650036	79,99 DM	700013	64,99 DM
Dune 2	KD	650011	54,99 DM	700010	59,99 DM
Eye Of The Beholder I	KD	650093	49,99 DM	700141	49,99 DM
F - 15 Strike Eagle III	DA	---------	------------	700019	64,99 DM
Falcon 3.0	DA	---------	------------	700018	64,99 DM
First Samurai	DA	650077	27,99 DM	700125	27,99 DM
Flight of the Intruder	DA	---------	------------	700028	29,99 DM
Gunship 2000	DA	650024	74,99 DM	700084	64,99 DM
Harrier Jump Jet	DA	---------	------------	700083	64,99 DM
Indiana Jones 3	KD	650089	49,99 DM	700137	49,99 DM
J.C. Great Courts II	KD	650076	27,99 DM	700124	27,99 DM
Jaguar XJ 220	DA	650055	29,99 DM	---------	------------
John Madden Football (5,25")	E	---------	------------	700118	29,99 DM
Knights Of The Sky	DA	650026	29,99 DM	700038	29,99 DM
Legend Of Faerghail	KD	650095	49,99 DM	700143	49,99 DM
Legacy	KD	---------	------------	700020	49,99 DM
Lord Of The Rings 2 (5,25")	E	---------	------------	700119	19,99 DM
Lotus III	DA	650053	29,99 DM	---------	------------
Monkey Island 1	KD	650091	49,99 DM	700139	49,99 DM
Pacific Island	E	650054	29,99 DM	700073	29,99 DM
Pirates	DA	650017	32,99 DM	700029	32,99 DM
Powermonger (5,25")	E	---------	------------	700121	19,99 DM
Sensible Soccer 92/93	KD	650009	29,99 DM	700007	39,99 DM
Special Forces	E	650056	29,99 DM	---------	------------
Special Forces	DA	---------	------------	700074	64,99 DM
Starbyte Super Soccer	KD	650102	19,99 DM	700058	19,99 DM
Steel Empire (5,25")	ML	---------	------------	700122	19,99 DM
Wing Commander 1	KD	650034	39,99 DM	---------	------------
Wing Com.2 Sp. Operations 1 (5,25")	ML	---------	------------	700172	19,99 DM
Woody´s World	E	650052	29,99 DM	---------	------------
Zak McKracken	KD	650090	49,99 DM	700138	49,99 DM
Zool	DA	---------	------------	700072	39,99 DM
4D Sports Driving	DA	---------	------------	700123	39,99 DM

AMIGA 1200

Titel	Version	Amiga		PC	
Alien Breed 2	DA	650051	59,99 DM	---------	------------
Anstoss	KD	650041	84,99 DM	---------	------------
Body Blows Galactic	DA	650104	59,99 DM	---------	------------
Hattrick	KD	650111	79,99 DM	---------	------------

CD - ROM

Titel	Version	Amiga		PC	
Battle Isle 2	**KD**	---------	------------	**750010**	**89,99 DM**
Comanche + Datadisk 1 + 2	KD	---------	------------	750017	119,99 DM
Eye Of The Beholder 1 - 3	KD	---------	------------	750011	94,99 DM
Leisure Suite Larry 6	DA	---------	------------	750014	89,99 DM
Lucas Arts Classics	KD	---------	------------	750013	129,99 DM
(Compilation mit Zak McKracken, Maniac Mansion 1, Loom, Monkey Island 1 + Indiana Jones 1)					
Might + Magic 3 - 5	KD	---------	------------	750012	94,99 DM
Rebel Assault	KD	---------	------------	750016	99,99 DM
The 7th Guest	KD	---------	------------	750001	99,99 DM

Versand per Nachnahme zzgl 9,90 DM oder per Vorauskasse zuzüglich 5,– DM
Ab einem Lieferwert von 150,– DM liefern wir portofrei, d.h. 5,– DM für Porto und Verpackung entfallen. Sonderangebote gelten nur solange der Vorrat reicht und sind, wie auch alle anderen Computerspiele, vom Umtausch ausgeschlossen. Defekte Spiele werden natürlich ersetzt.Bei Bestellung erhaltet Ihr unseren 88-seitigen Hauptkatalog, prallgefüllt mit offiziellen Shirts, LP´s, CD´s, Videos, Computerspielen und mehr, gratis!

TOP - NEUHEITEN

Titel	Version	Amiga		PC	
Airline	KD	---------	------------	700173	84,99 DM
Alien 3	**DA**	**650046**	**49,99 DM**	------------	------------
Alien Breed	**DA**	---------	------------	**700078**	**59,99 DM**
Alien Breed 2 A500	**DA**	**650050**	**39,99 DM**	------------	------------
Alone in the dark II	KD	---------	------------	700180	94,99 DM
Ambermoon	KD	650099	74,99 DM	700148	89,99 DM
Anstoss A500	KD	650040	84,99 DM	700061	84,99 DM
Apocalypse	**DA**	**650063**	**49,99 DM**	------------	------------
Archon Ultra	KD	---------	------------	700144	89,99 DM
Aufschwung Ost	KD	650115	74,99 DM	700186	79,99 DM
B - Wing (Hauptprogramm erforderl.!)	KD	---------	------------	700164	49,99 DM
Body Blows	**DA**	---------	------------	**700056**	**59,99 DM**
Body Blows Galactic A500	**DA**	**650049**	**54,99 DM**	------------	------------
Cannon Fodder (macht süchtig)	**DA**	**650096**	**59,99 DM**	------------	------------
Der Clou	KD	650114	79,99 DM	700184	89,99 DM
Der Planer	KD	---------	------------	700182	89,99 DM
Die Siedler	KD	650083	89,99 DM	700159	89,99 DM
Elite 2 - Frontier	DA	650087	74,99 DM	700129	89,99 DM
Fatman	DA	---------	------------	700174	59,99 DM
Goal (Kick Off 3)	**KD**	**650008**	**54,99 DM**	**700045**	**64,99 DM**
Hands Of Fate (Legend Of Kyrandia2)	**KD**	---------	------------	**700165**	**69,99 DM**
Hattrick	KD	650109	79,99 DM	700175	89,99 DM
Indy Car Racing	**KD**	---------	------------	**700163**	**74,99 DM**
Kingmaker	KD	650101	79,99 DM	700131	79,99 DM
Kolumbus	KD	650097	84,99 DM	700149	89,99 DM
Lands Of Lore	**KD**	---------	------------	**700047**	**64,99 DM**
Leisure S. Larry 6	KD	---------	------------	700168	89,99 DM
Lords Of Power	**DA/KD**	**650078**	**79,99 DM**	**700126**	**89,99 DM**
(Compilation mit Perfect General, Red Baron, Railroad Tycoon & Silent Service 2)					
Mortal Kombat	**DA**	**650045**	**54,99 DM**	**700068**	**64,99 DM**
Overdrive	**DA**	**650037**	**39,99 DM**	------------	------------
Pizza Connection	KD	650110	84,99 DM	700176	89,99 DM
Police Quest 4	DA	---------	------------	700105	84,99 DM
Privateer Special Op.1 Data Disk (Hauptprogramm erforderlich !!!)	DA	---------	------------	700170	49,99 DM
Quest For Glory 4	KD	---------	------------	700104	84,99 DM
SAM & MAX (deutsche Sprachausgabe)	KD	---------	------------	700177	89,99 DM
Sim City 2000	KD	---------	------------	700181	94,99 DM
Starlord	DA	---------	------------	700065	94,99 DM
Sternenschweif (DSA2)	KD	---------	------------	700166	89,99 DM
Syndicate Data Disk 1 (Hauptprogramm erforderlich!!)	KD	---------	------------	700150	49,99 DM
Terminator 2 - The Arcade Game	**DA**	**650106**	**54,99 DM**	**700079**	**64,99 DM**
TFX	DA	---------	------------	700185	94,99 DM
Ultima 8 - PAGAN	KD	---------	------------	700178	94,99 DM
Ultima 8 - Speech Pack !!!	KD	---------	------------	700179	49,99 DM
Warlords 2	E	---------	------------	700158	89,99 DM
Winter Olympics	DA	650108	74,99 DM	700171	79,99 DM
X-Wing - Upgrade-Kit	KD	---------	------------	700134	66,99 DM
(Data Disk 1 + "eindeutschen" des Hauptprogramms !!! / Hauptprogramm erforderlich)					
Zeppelin	KD	---------	------------	700183	89,99 DM
Zool 2	DA	650086	59,99 DM	------------	------------

Alle Spiele (bis auf die aufgeführten Ausnahmen) werden auf 3,5" Diskette geliefert. Für alle PC - Spiele wird als Mindestkonfiguration ein 386er mit 4 MB Ram und VGA Karte empfohlen. Wendet Euch bei Fragen an Martin.

Legende: DA = Deutsche Anleitung KD = komplett Deutsch E = Englisch ML = Multilingual Für die meisten Amiga-Spiele wird 1 MB benötigt!

Düstere Prophezeihungen und heftiger Abschiedsschmerz der Videotipsanhänger, was die Zukunft der POWER PLAY angeht. Bekanntlich kann man es nicht jedem recht machen, und so hoffen wir, daß die anfangs so Brüskierten im Lauf der Zeit von ihrem Groll absehen werden. Ansonsten: Kritik und Anregungen weiter an mich.

Euer Ulli

Power Post

Verlag Markt & Technik
Redaktion Power Play
Kennwort: Power-Post
Postfach 1304
85531 Haar

Konsolen zum Letzten

Zu dem Brief von Stefan Zeibig (Konsolenkonferenz PP 2/94) fällt mir folgendes ein: Wenn Du auf die Video Games verweist, mit dem Hinweis, daß Videospielbesitzer doch dann ruhig diese Zeitschrift lesen sollten, läßt Du völlig außer acht, daß es eine große Zahl an Mac-, PC- oder Amiga-Usern gibt, die ein Mega Drive, ein Super Nintendo oder eine andere Konsole besitzen. Als PC-Besitzer mußt Du Dir ja nicht unbedingt ein "Multi-User-Magazin" wie die *POWER PLAY* zulegen. Schließlich gibt es genügend Zeitschriften, die sich ausschließlich mit PC-Spielen beschäftigen.

Sascha Gläsel, Dortmund

Genau! Und außerdem schadet es nie, über neue Entwicklungen im Videospielbereich informiert zu sein (siehe 3DO, Jaguar & Co.).

Die *POWER PLAY* wurde von vielen Computer- und Konsolenfans (ich gehöre zu beiden Parteien) gelesen. Jetzt habt Ihr zugunsten von "Doc Düse" und Knuts "Hex-Hexerei" die Videospieltips entfernt. Meint Ihr, daß Ihr durch diese neuen Rubriken (die ich persönlich gar nicht so schlecht finde) mehr Ausgaben der *POWER PLAY* verkauft als früher mit den Videospieltips? Ich bitte Euch, Euch diese Frage durch den Kopf gehen zu lassen. In letzter Zeit wurden ein paar neue Konsolenzeitschriften gegründet. Zur Probe habe ich mir die eine oder andere Ausgabe unter den Nagel gerissen. In vielen Leserbriefen wurden einige Zeitschriften wegen ihrer Tips & Tricks gelobt. Aus diesen Leserbriefen ging hervor, daß sich viele Konsolenanhänger (ich könnte mir vorstellen, daß es bei Computerzeitschriften nicht anders ist) diese Zeitschriften fast nur wegen der Tips & Tricks besorgen. Euer Konsolenteil (was die Powertips angeht) war z.T. größer als die spezialisiertesten Zeitschriften. Bestimmt gab es Leser, die sich Eure Zeitschrift nur wegen des Konsolen-Tipsteils gekauft haben. Diese Leserschaft werdet Ihr nun verlieren. Ich glaube kaum, daß es so viele Leser sind, die Ihr nur durch "Doc Düse" oder "Hex-Hexerei" dazubekommt. Vielleicht ein kleiner Lösungsvorschlag: Wenn Ihr solche Rubriken nicht verlieren wollt und trotzdem die Videotips wieder aufnehmt, erweitert doch die Tips allgemein oder kürzt eventuell die Computertips.

Birger Brefeld, Gescher

So wie es momentan aussieht, werden wir den Videospiele-Tipsbereich nicht mehr reaktivieren. Dieser ist aus dem Heft geflogen, weil wir von Euch jede Menge Zuschriften zum Thema bekamen. In fast jedem Brief wurde gefordert, daß wir doch die Computertips erweitern sollten, Hex-Cheats einbauen müßten und die Videospieleseiten dafür unter den Tisch fallen lassen sollten. Kurzum: Die Entscheidung, die Videospieletips aus dem Heft zu nehmen, ist auf den ausdrücklichen Wunsch des größten Teiles unserer Leserschaft geschehen. *mh*

Überholung

Da Ihr Eurer Heft einer Generalüberholung unterziehen wollt, und ich es schon lange lese, daher auch sehr gut kenne, hätte ich ein paar Vorschläge zu meiner (fast) perfekten Lieblingszeitschrift zu machen. Bitte, bitte fügt einen Shareware-Anteil mit eigenem Bewertungssystem hinzu. Es sind außerdem noch viel zu wenig Hardwarenews im Heft, also mehr! Aber bitte laßt das Heft im wesentlichen so wie es ist, denn eine Konkurenzzeitschrift hat sich auch einer Generalüberholung unterzogen und ist um 1 Mark teurer geworden. Da gönne ich mir doch lieber die *POWER PLAY*, wo man immer wieder interessante Themen findet. Also übertreibt es nicht mit den Neuerungen und macht weiter so!

Christian Haak, Byhleguhre

Danke Christian für die Anregung. Shareware hat mittlerweile auch Einzug in die *POWER PLAY* gefunden, wie die Tests zu *DOOM* und *Epic Pinball* beweisen. Wir suchen uns hier aber die absoluten Highlights heraus und stellen möglichst nur die Vollversionen vor, da die Masse an Shareware ansonsten den Rahmen unseres Heftes sprengen würde. *mh*

Doom-heiten

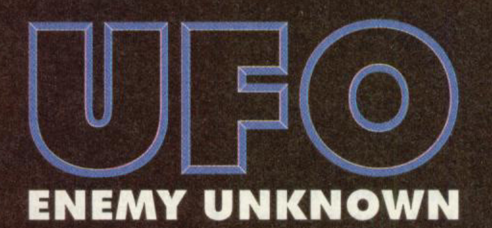
Der Grund meines Leserbriefes ist das neue Spiel von id-Software Doom. Vor wenigen Tagen erhielt ich von einem Freund die Sharewareversion von Doom. Anfänglich begeisterte mich auch die beeindruckende Grafik und die Spielgeschwindigkeit, doch als ich das dritte Level erreichte, war für mich der Spaß vorbei. Ich entdeckte in einem versteckten Raum ein großes Hakenkreuz auf dem Boden.

Zwar verwendeten die Programmierer von id-Software die umgedrehte Version des Hakenkreuzes, also ein sog. Sonnenrad, doch ich glaube, daß hier die Grenze des guten Geschmacks deutlich überschritten wurde. Konnte man bei Schloß W... noch durch die inhaltlichen Zusammenhänge etwas Verständnis für die meiner Meinung nach unnötige Präsentation von Nazisymbolen aufbringen, fehlt bei Doom jedoch jegliche inhaltliche Begründung für das Auftauchen dieses Hakenkreuzes (oder sind

WIR HOLEN IHNEN DIE STERNE VOM HIMMEL...



doch die Außerirdischen verlangen einen astronomisch hohen Preis dafür



FÜHREN SIE DIE IRDISCHE STREITMACHT IN DEN KAMPF GEGEN DEN AUSSERIRDISCHEN TERROR



FÜR IBM-PC UND KOMPATIBLE UND COMMODORE AMIGA

Monster, Mutanten und andere Böse auch immer gleich Nazis?). Meiner Meinung nach muß ein solches Spiel und seine Macher sehr kritisch betrachtet werden, vor allem, wenn man die derzeitige Entwicklung der rechtsradikalen Szene in Deutschland und Österreich betrachtet. Ich will den Machern von id-Software nicht unterstellen, daß sie bewußt Propaganda betreiben, doch ich kann mir sehr gut vorstellen, wie der eine oder andere kleine Faschist seine Freudenjauchzer kaum unterdrücken kann, wenn er den "kleinen Streich" von id-Software entdeckt.

Ebbo Steiner, Wien

Als Deutschsprachige über Rechtsradikalismus zu sprechen, ist dank unserer traumatischen Geschichtserfahrung immer äußerst heikel. Aber eben wir Deutschen unterstreichen auch so gerne den Satz: "Ein Herz für Tiere". – Ich will immer weniger einsehen, daß wir stets aufgefordert werden, unser Herz 'allen' lebenden Kreaturen zu öffnen, zu denen der kleine Faschist offenbar aber nicht gehört. Faschismus gibt es immer und überall. Mal verdeckter und mal offensichtlicher. Es ist bestimmt richtig, daß das Hakenkreuz als Symbol faschistischer Machtausübung wie ein Menetekel auf den sensiblen Betrachter wirkt. Dennoch halte ich es für falsch, sämtlichen Ausdruck rechtsextremen Gedankengutes einfach auszugrenzen und damit nicht wahrhaben zu wollen. Der Sprengstoff liegt doch nicht im versteckten Freudenjauchzer des kleinen Faschisten, sondern in wirtschaftlichen und damit sofort sozialen Defiziten, die den Menschenrechtsverächtern ihren Zulauf garantieren. In einer gesunden Demokratie, wo sich 'alle' Teilnehmer der Gesellschaft in ihren Rechten und Nöten wahrgenommen fühlen, braucht sich der einzelne nicht vor Hakenkreuzsymbolen zu fürchten. Krankt das demokratische System allerdings, sind unsere Volksvertreter im Parlament gefragt. Meiner Ansicht nach wird die Gruppe der Anhänger rechtsradikaler Ideen erst mit der Ächtung und Kriminalisierung richtig interessant und damit gefährlich. Darum: Freiheit des Lachens – auch für den kleinen Faschisten! (Ich hoffe, Du verstehst mich jetzt nicht falsch: Ich bin ganz und gar kein Anhänger nationalsozialistischer Symbole und schon gar nicht ihrer Parolen). Was allerdings den guten Geschmack in den Medien angeht, Ebbo, der ist meiner Ansicht nach seit spätestens der Einführung des Privatfernsehens auf der Strecke geblieben! *up*

CD-ROM gebraucht!

Wenn ich die Möglichkeit hätte, z.B. alle meine Originalspiele auf eine CD brennen zu lassen, bzw. auf eine CD meine Textverarbeitungs-, DTP- und CAD-Programme, so daß ich im Endeffekt auf einer CD das habe, was ich will, könnte mich das schon interessieren.

Kennt Ihr vielleicht eine Firma, die das macht? Ich würde auch jederzeit meine Hardware zur Verfügung stellen, damit eine Firma nicht extra dafür etwas kaufen muß. Also ein einfacher Datentransfer von meinen Programmen über meine Hardware auf eine CD. – Oder doch nicht so einfach? Wie brennt man eine CD?

Winfried Tamm, Idstein Kröftel

Kein Problem! Alles zum Thema erfährst Du bei den Jungs, die auch unsere POWER CD produzieren. Wende Dich einfach an folgende Adresse:

Blue Man Publishing
Frankfurter Ring 193a
80807 München

Wenn Du bei uns in der Redaktion anrufst, dann kann ich Dir auch die Telefonnummer verraten.

Porno-Play

Ich finde die Ausgabe 2/94 erinnerte eher an ein Erotikmagazin als an eine Computerzeitschrift. Angefangen mit dem sexistischen Test von Larry 6 ging es dann über die Kollektion Kyrandia '94 weiter zu Body Blows Galactic, wo sich 2 Frauen prügelten. Von da ging es dann zum Oberhammer Metal & Lace, wo man nackte Haut und Brutalität sah. Als nächstes ging es dann zum knuffigsten Sprite, wo Knut seine obsöne Meinung abgab. Zum krönenden Abschluß kam dann noch die Wahl zur PR-Managerin des Jahres. Warum hat da Emmanuelle Kreuz und nicht Jörg Kähler

gewonnen, was war da wohl der kleine siegesentscheidende Bonuspunkt? Bedenkt bitte auch mal, daß Eure Zeitung auch von jüngeren Mitmenschen gelesen wird.

Stefan Schwinghammer, Mengkofen

Emmanuelle hat nicht etwa deswegen gewonnen, weil sie hübscher ist als Jörg, sondern weil sie häufiger präsent war als der Kollege von EA (der Vorsprung war übrigens extrem knapp!). Den ersten Platz hat Emmanuelle also aufgrund ihrer Leistung ergattert und nicht weil sie eine Frau ist – diese Unterstellung würde ich nämlich als sexistisch bezeichnen. Wir bewerten jemanden nicht nach seinem Geschlecht (oder der Hautfarbe, der Religion, oder was auch immer), sondern einzig nach seiner Persönlichkeit und seinem Engagement.

Zum Thema der Spieletests: In allen vorgestellten Programmen kommen nun einmal Frauen vor. Wenn es, wie beispielsweise in *Metal & Lace* zum Spielziel gehört, die Frauen zu entblättern, werden wir diese Information auch wertfrei rüberbringen. Zudem habe ich im persönlichen Kasten wohl ziemlich deutlich meine eigene Meinung zu dem Spiel geäußert. Was aber an einer Modenschau wie im Test zu *Kyrandia 2* sexistisch sein soll, ist uns leider entgangen. *mh*

Gold wert

Ich bin schon Euer Fan, seit Ihr noch als Beilage zu der Happy-Computer erschienen seid. Ihr wart immer meine zuverlässigste Informationsquelle, wenn es darum ging, Geld in ein neues Spiel zu investieren. Was mich nun aber in die Tasten greifen läßt, um diesen Brief zu schreiben, hat mit Eurem Deep-Space-Nine-Artikel zu tun. Als leidenschaftlicher Star-Trek-Fan hab ich mich natürlich über diesen Superartikel sehr gefreut. Da ich außerdem ein stolzer Laserdiscplayer-Besitzer bin, bin ich natürlich auch scharf auf entsprechende Software. Nun mußte ich in Eurer Februarausgabe lesen, daß es unter Euch einen gewissen Michael "Video-brauch-ich-nicht" gibt. Dieser außerordentlich beneidenswerte Mensch hat doch tatsächlich die Möglichkeit, seine Laserdiscs direkt in den USA zu bestellen. Gerade hier in Luxemburg ist so eine Adresse in den USA Gold wert, denn Laserdiscs sind hier Mangelware, und nur in synchronisierten Fassungen und zu horrenden Preisen zu bekommen. Wenn Ihr also bitte-bitte Michael dazu bringen könntet, mir diese Adresse zu schreiben, wäre ich Euch sehr dankbar.

Patrick Loewen, Luxemburg

Dem Mann kann geholfen werden: Hier zwei der Hauptbezugsquellen von Michael "Video-brauch-ich-nicht" Hengst. Adresse fehlt zwar, aber der Name der Firma und die Faxnummer sind völlig ausreichend. Beachte aber, daß Du möglichst eine Kreditkarte benutzt (der bequemste Zahlungsweg) und wahrscheinlich beim Import von Laserdisks noch mal die Frachtkosten, die Einfuhrumsatzsteuer und Mehrwertsteuer dazurechnen mußt – zumindest ist dies in Deutschland so.

Also hier die Namen:
Ken Crane:
Fax: 0 01 71 48 92 83 69
Laser's Edge:
Fax: 0 01 31 78 48 28 05
oder in Deutschland die Firma Galaxy in München. *mh*

Zeichentrick

Ich möchte professionelle Zeichentrickfilme herstellen. Welchen Rechner (in welcher Ausstattung) würdet Ihr mir empfehlen, einen PC oder einen Amiga? Und mit welcher Software ist dies am einfachsten zu realisieren?

Andreas Rumpf, Schifferstadt

Weder noch: Um professionelle Trickfilme zu erstellen, dürften beide Systeme kaum ausreichen. SGI-Computer sind hier eher zu empfehlen – siehe unseren Artikel über die *Angel Studios*. In einer vernünftigen Ausstattung bist Du dann aber locker eine halbe Million Mark los. *mh*

Sektor Zwittermaschinen

Mit großer Sorge verfolge ich Eure zunehmende Wandlung vom systemübergreifenden Informationsmagazin zur 08/15-PC-Kolumne. Hauptargument für mich als Leser war bisher, daß ich bei der Lektüre der *POWER PLAY* das Gefühl hatte, umfassend über alles informiert zu werden, was sich am elektroni-

schen Spielehimmel so ereignet. Ok, natürlich gibt es die Video Games (auch die habe ich abonniert), doch mir stößt ein ganz anderes Problem auf. Deshalb schreibe ich Euch, da ich hoffe, daß Ihr bei Eurer Generalüberholung der *POWER PLAY* meine Idee berücksichtigt.

Was ist mit den existierenden und kommenden Spezialmaschinen und Zwittern (3DO, Jaguar, Projekt Reality oder auch Sonys angekündigter Maschine, als Workstation-Leistung, die 500 MIPS erreichen soll)? Es sind keine Videospielkonsolen und keine PCs, aber es sind die Teile, die mich und meine Freunde derzeit am meisten interessieren. Ich denke, wenn Ihr nicht einen mächtigen Leserschwund verzeichnen wollt, solltet Ihr mal über folgende zwei Möglichkeiten nachdenken:

1. Ihr richtet in der *POWER PLAY* eine feste und ausreichend dimensionierte Rubrik ein, die sich mit den Zwittern beschäftigt (immerhin übertreffen die Inhalte technisch heute bereits alles, was man beim PC hochjubelt). ODER

2. Ihr bringt in Bälde ein Extramagazin für die Spezialmaschinen auf den Markt. Die Sache ist für mich ganz klar. Wenn sich in dieser Hinsicht in der *POWER PLAY* nicht in Kürze etwas ändert, steige ich nach treuer, über 10-jähriger Leserschaft aus – wenn auch mit einem weinenden Auge, denn Euer Magazin war wirklich das beste am Markt.

Michael Riedel, Berlin

Ein Extramagazin für alle neuen Systeme wäre zu diesem Zeitpunkt sicherlich verfrüht. Aus diesem Grund wird es bei der Generalüberholung auf die erste Lösung hinauslaufen: einen regelmäßigen Spezialteil in der *POWER PLAY*. *mh*

Verlustig

Eine Frage: Hat jemand aus Eurem Team auf der Kölner Messe zufällig einen Hundertmarkschein gefunden? Es wäre mir sehr wichtig, da ich dort nämlich einen solchen am letzten Messetag verloren habe. Wenn, dann sendet ihn mir bitte zu (ich komme für das Porto ect. auf)

Gregor Arentz, Köln

Meinst Du den blauen mit der Nummer AK7219369A3 oder vielleicht den anderen (ebenfalls Blau) mit der Nummer AN483859G5?

Infoloch

Es gibt viele gute Spiele, für die es Missionsdisketten gibt, zwar erwähnt Ihr das Erscheinungsdatum im News-Teil der *POWER PLAY*,

erwünscht – wer einen feinen Tip hat oder einen schmucken Editor, sollte diesen der Allgemeinheit zur Verfügung stellen. Außerdem mit dabei: Programm-Updates, Bilder neuer Spiele und sogar Demos. Habt bitte Verständnis dafür, wenn die Auswahl der Tips, Demos und Bilder am Anfang noch etwas mager ist – immerhin befinden wir uns erst in der Aufbauphase. Auch hier ist Eure Mitarbeit gefragt.

Wie komme ich in das **POWER PLAY-Forum**? Als erstes braucht Ihr natürlich einen Compuserve-Account. Mit dem Befehl **Go Mut** gelangt Ihr ins **Markt & Technik Forum**. Hier findet Ihr uns unter dem Stichwort **POWER PLAY**. Wer lieber direkt eine E-Mail an uns verschicken will, schickt diese bitte an folgende Adresse: **71333,665**. Wir wünschen Euch mit dem neuen Service der *POWER PLAY* schon mal viel Spaß *mh*

E-Mail

Ihr greift im Zeitalter der Computer noch zu Bleistift und Papier? Ihr schreibt noch "echte" Briefe? Für den Elektronikjunkie, der erst dann glücklich und zufrieden ist, wenn er auch seine Post elektronisch verschicken kann, haben wir ab dem **01. März 1994** einen besonderen Service eingerichtet: Das **POWER PLAY-Forum** im **Compuserve**. Hier könnt Ihr meckern, konstruktive Kritik üben, Redakteuren Nachrichten hinterlassen, Fragen stellen, mit anderen Spielebegeisterten plauschen und Tips & Tricks ergattern. Neben einem Tummelplatz für kommuikationswütige Spieler bieten wir natürlich noch ein bißchen mehr: Im Forum findet Ihr ein Angebot an Tips, Cheats und Hints zu aktuellen Computerspielen, wie Ihr es auch aus der *POWER PLAY* gewohnt seid. Mitmachen ist natürlich

aber auf Tests warte ich vergeblich. Es ist an der Zeit für ein Mission-Disk-Special und danach die Aufnahme von Testberichten für Mission-Disks in Eurem Heft. Da ich meine Kaufentscheidung in den meisten Fällen nach Eurer Meinung treffe, würde ich mich über Euer Urteil freuen, wenngleich das Preis-Leistungs-Verhältnis bei Mission-Disks fraglich bleibt.

Ebenso erscheinen zur Zeit etliche CD-ROM-Spiele sowie CD-ROM-Editionen, auch hier ist ein gewisses Infoloch festzustellen, man erfährt das zwar auch in Eurer Zeitschrift, jedoch oftmals nur über die Anzeigen Eurer Inserenten. Denkt doch mal darüber nach, einen eigenen CD-ROM-Teil in Eurem Heft zu etablieren (ähnlich wie der Konsolenteil) und dann alle Bewegungen auf dem Markt zu durchleuchten, also Neuerscheinungen, Herausgabe alter Spiele auf CD-ROM sowie Compilations. Der CD-ROM-Markt wird gerade nach dem Erscheinen von Rebel Assault an Gewicht gewinnen, es ist daher dringend notwendig, diesen Markt sehr genau zu durchleuchten, um die Spieler auf dem laufenden zu halten.

Toni Bamberger, Monzingen

Deine Anregungen sind bei uns auf fruchtbaren Boden gefallen. Ein größerer Testbericht zum Thema Datendisketten ist in Vorbereitung. *vw*

Cyber-Zukunft

Die Stereoanlage dröhnt, das Licht ist ausgeschaltet, auf dem Monitor ein schwarzer Sternenhimmel, Tie-Fighter krachen links und rechts an mir vorbei, – Virtuell Reality ist jetzt!!! Rebel Assault, Ultima-Underworld, Privateer und Strike Commander sind für mich jetzt schon die ersten Virtuell-Reality-Hämmer, auch ohne Brille und Datenhandschuh. Viel wichtiger als neue Technologie ist das Fühlen der Atmosphäre, sei es nun als Rookie One oder als Wildcat-Pilot, wichtig ist die vollständige Identifikation mit dem Spiel, man muß versinken, eintauchen in die Rolle, dann hat man schon fast ein Gefühl wie Virtual Reality.

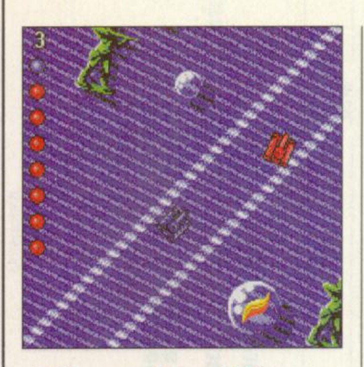
Und da sehe ich die wichtigste Aufgabe der Programmierer: die Schaffung von Atmosphäre. Vorbei sind die Zeiten, in denen ein Spieler den Joystick in die Hand nimmt und stumpfsinnig irgendwelche Raumschiffe horizontal oder vertikal scrollend vom Himmel blasen möchte. Ein Computerspieler der Zukunft will ein Spiel "erleben", als mitwirkender, als Hauptdarsteller, als Held. Zwar wurden die ersten interaktiven Filme auf PC-CD-ROM bereits veröffentlicht, diese Spiele reißen einen jedoch nicht vom Hocker. Klar ist, daß das Adventure-Genre sich am schlechtesten zur Schaffung von virtueller Realität eignet, da Knobelexzesse die Handlung immer wieder unterbrechen, man denkt nach und schon verflüchtigt sich die Atmosphäre.

Action-Simulationen und Action-Spiele sowie Rollenspiele à la Underworld und Co. werden bei Virtual Reality als Sieger hervorgehen.

Toni Bamberger, Monzingen

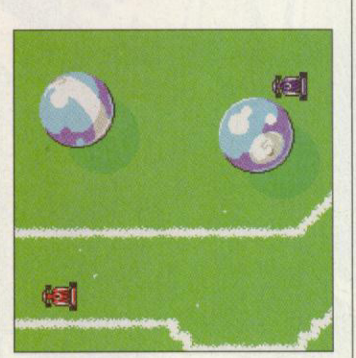
Zum Thema Virtuelle Realität kann ich nur eines sagen: Es ist nun mal in unserer Gesellschaft so, daß man es mit der Angst bekommt, wenn zuviel über unbekannte Zukunftsprojekte geschrieben wird. Allerdings war es mit den Computerspielen genauso. Erst bestand die Angst darüber, daß die Spieler abhängig werden könnten und ihre Umwelt total vergessen. Das hat sich langsam gelegt, und nun sind eben die Cyber-Leute dran. Ich finde das zum Teil albern, denn wenn man z.B. eine halbe Stunde mit moderner Spieletechnologie spielt, kann doch nichts passieren. Schließlich ist der Betrachter doch mit einem Gehirn ausgestattet, was ihm mitteilen kann, was virtuell und real ist. Wenn der Betrachter keine Lust mehr hat, hört er eben auf und schaltet das Gerät aus. Ich finde spielen, seien es Computerspiele oder Cyberspace, ist für den Menschen eine neue Erfahrung, solange es sich in Grenzen hält. Spielen am Computer, bis man umfällt, halte ich dagegen nicht gerade für ratsam oder gut.

Stefan Lobis, Berlin



Micro Machines

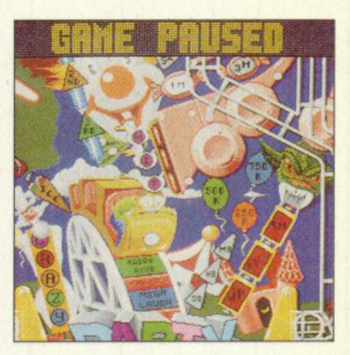
Na endlich: Nachdem sich um die Mega-Drive-Variante ein redaktionsinterner Kultstatus gesammelt hat und drehen wir nun mit Begeisterung auch auf PCs unsere Runden. Das Spielprinzip und sämtliche Optionen wurden 1:1 übernommen. Ihr rast wahlweise auch zu zweit mit den *Micromachines* über Frühstückstisch, Schreibtisch, Werkbank oder durch den hauseigenen Sandkasten. Dabei dürfen Mini-Grand-Prix's und sonstige Meisterschaften ausgetragen werden. Im Zweispielermodus gewinnt derjenige, der den Kumpel hinter sich auf dem Bildschirm läßt, einen Punkt. Leider wurde nicht nur das Spiel identisch kopiert, sondern auch die etwas farblose Grafik, die auf dem PC satte 16 Farben benutzt. Mit dem kargen AdLib-Sound haben sich die Musiker der Codemasters ebenfalls nicht bekleckert. Im Endeffekt bleibt ein rasantes Rennspiel für alle junggebliebenen PC-Besitzer, die auf grafischen Schnickschnack verzichten können und sich heiße Gefechte mit einem Freund liefern wollen. *kn*



Genre: Rennspiel
Hersteller: Codemasters
Zirka-Preis: 70 Mark
Testmuster: Codemasters

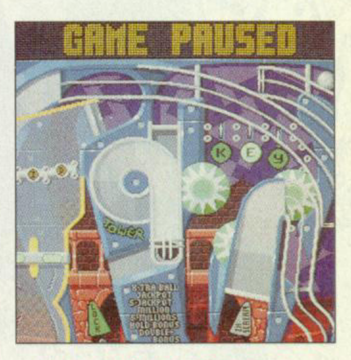
MS-DOS 64%

Grafik: 31% Sound: 27%
Schwierigkeit: mittel
Minimal: 286er mit 12 MHz, VGA, 640 KByte
Unterstützt: AdLib, Festplatte
Bereits erschienen: Mega Drive



Pinball Fantasies

Nachdem 21st Century vor einem halben Jahr *Pinball Dreams* in der MS-DOS-Version auf den Markt brachten, wurde jetzt auch dessen Nachfolger *Pinball Fantasies* für den PC umgesetzt. Für Amiga-Besitzer bietet das Spiel leider nichts Neues, da es sich um eine originalgetreue Umsetzung des Amiga-Flippers handelt. So kann man, wie gehabt, aus vier verschiedenen Tischen auswählen und dann mit bis zu acht Spielern die Stahlkugel auf die Reise durch eine Welt voller Rampen, Bumper und Targets schicken. Die vier Flippertische unterscheiden sich sowohl in ihrer Thematik und im daraus sinnfällig anderem Aufbau, als auch in ihrem Schwierigkeitsgrad. Abstriche müssen leider beim Sound gemacht werden, denn auch hier wurde die Amiga-Musik übernommen. Verständlicherweise ist das Ergebnis nicht so berauschend wie der Sound in der Originalversion. Für jeden Pinball-Crack ist *Pinball Fantasies* ein Muß, Teilzeitspieler sollten sich aber lieber das interessantere *Epic-Pinball* zulegen. *re*



Genre: Geschicklichkeit
Hersteller: 21st Century
Zirka-Preis: 100 Mark
Testmuster: Selling Points

MS-DOS 75%

Grafik: 73% Sound: 70%
Schwierigkeit: mittel
Minimal: 286er/16 MHz, VGA, 640 KByte, Festplatte 4 MByte
Unterstützt: Soundblaster/Pro, Adlib, ProAudio, Gravis Ultra
Bereits erschienen: Amiga



Winter Olympics

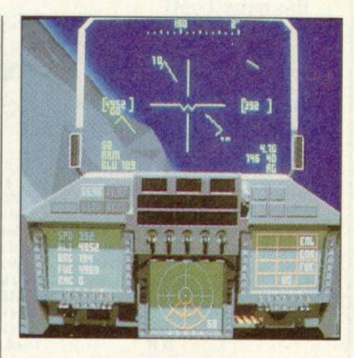
Gerade noch geschafft: Die Olympiade ist in vollem Gang und daheim darf nicht nur an der Glotze, sondern auch am Monitor mitgeeifert werden. Mit U.S. Golds *Winter Olympics* ist dies sogar (teilweise) interaktiv möglich. Sowohl in der Amiga-, MS-DOS- oder CD-ROM-Variante dürft Ihr zehn olympische Wintersportdisziplinen nachempfinden und mit bis zu drei Mitspielern um die Wette rodeln. Da darf der Ski, Schlittschuh oder die Biathlon-Muskete geschwungen und auch Bob oder Rodel gesteuert werden. Die Disziplinen bieten spielerisch genug Stoff – die Umsetzung läßt allerdings dermaßen zu wünschen übrig, daß man bereits nach 10 Minuten den Drang verspürt, die Programmierer zu würgen. Die VGA-Grafik ist schlichtweg schlecht, die Steuerung beschränkt sich auf dumpfes Tastatur- oder Joystick-Rütteln, wobei der Kultfaktor alter *Winter-* oder *World Games*-Spiele gänzlich verloren gegangen ist. So rutscht *Winter Olympics* in die tiefste Wertungskiste – da hilft auch die Extra-Olympia-Guide-CD nichts. *kn*



Genre: Sport
Hersteller: U.S.Gold
Zirka-Preis: 100 Mark
Testmuster: Selling Points

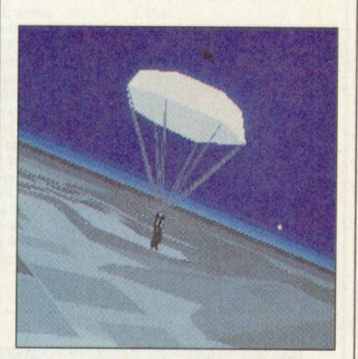
CD-ROM 24%

Grafik: 28% Sound: 42%
Schwierigkeit: schwer
Minimal: 386SX, 640 KByte, VGA, Festplatte 200 KByte
Unterstützt: Soundblaster, Joystick
Geplant für: Amiga, MS-DOS



T.F.X

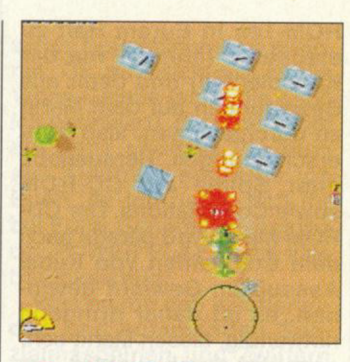
Um die Sache gleich klarzustellen: *Tactical Fighter Experiment* auf CD-ROM ist ungefähr genauso sinnvoll, wie ein Pickel am Hintern des Piloten. Der innovationsfreudige Käufer bekommt die reine Diskettenversion, den CD-Soundtrack und ein sehr schönes Demo von D.I.D's nächstem Spiel *Inferno*. Das ist auch schon alles und bestimmt kein Grund, sich das Programm nun unbedingt auf CD-ROM zu besorgen. Zumal die neue Version unter akuten Ladeproblemen leidet. Wer sich nicht diverse Files auf die Festplatte kopiert (nicht unbedingt Sinn der CD-Technologie), wartet bis zu anderthalb Minuten auf die nächste Mission. Ähnliche Stauungen erwarten den frohen Fliegerich, wenn ein neues Musikstück nachgeladen wird. Da bleibt der UNO-Pilot sinnvollerweise schon mal ein paar Frames regungslos in der Luft hängen. *T.F.X* ist zwar ein prima Programm für angehende UNO-Soldaten, aber wir raten dringend zum Kauf der Diskettenversion. Damit bleiben Euch Warterei und Schereien erspart. *vw*



Genre: Simulation
Hersteller: Ocean
Zirka-Preis: 140 Mark
Testmuster: Bomico

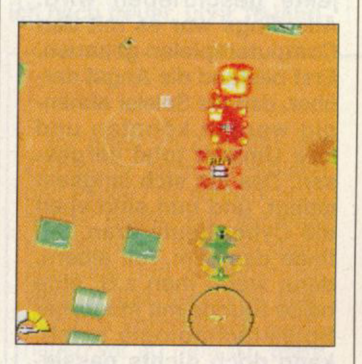
CD-ROM 74%

Grafik: 83% Sound: 78%
Schwierigkeit: einstellbar
Minimal: 386er, VGA, 2 MByte RAM, CD-ROM
Unterstützt: Soundblaster, Adlib, Roland
Bereits erschienen: MS-DOS



Seek & Destroy

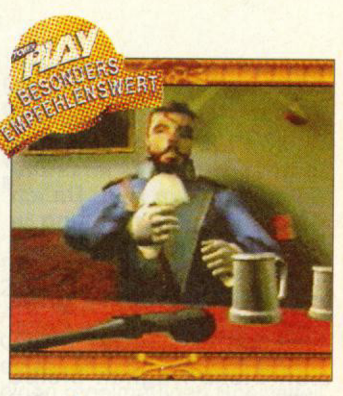
Da wünscht sich der frischgebackene CD^{32}-Besitzer nichts sehnlicher als einen Haufen feiner Spielesoftware für seine Double-Speed-CD-Maschine, und bekommt meistens nur halbherzig umgesetzte Amiga-Versionen auf dem Silberling, ohne von dem reichhaltigen CD-Platz Gebrauch zu machen. So geschehen bei *Seek & Destroy*. "Glänzte" schon die Originalvariante durch spartanische Grafik und trockenen Sound, wird dieses Manko beim CD^{32}-Spiel erst richtig deutlich. Die simple Ballerei wurde 1:1 umgesetzt, ohne etwa mehr Szenarien, schönere Grafik oder vernünftig aufgepeppten CD-Sound zu bieten. Alles in allem ist *Seek & Destroy* keine echte Katastrophe und ist sogar für ein paar unterhaltsame Stündchen gut, aber langfristig wandert die CD in den Spieleschrank, um dort zu verstauben. Daß man es deutlich besser machen kann, beweist Microprose mit dem exzellenten *Pirates! Gold* (Test gleich nebenan). Für die Zukunft bitte etwas mehr Gründlichkeit bei CD^{32}-Umsetzungen. *mh*



Genre: Action
Hersteller: Mindscape
Zirka-Preis: 90 Mark
Testmuster: Mindscape

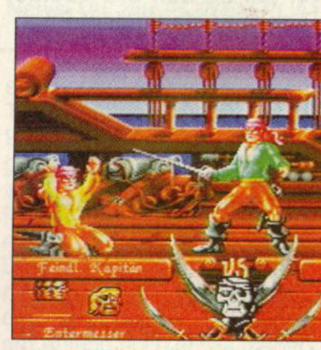
CD^{32} 60%

Grafik: 51% Sound: 53%
Schwierigkeit: mittel
Minimal: –
Unterstützt: –
Bereits erschienen: Amiga



Pirates Gold!

Pirates! ist schon lange kein "simples" Computerspiel mehr, sondern schon eher ein Phänomen. Die erste Version dieser Mischung aus Strategiespiel, Handelssimulation und Actionknaller war so beliebt, das sich das Programm in den Hitlisten unsere Leser fast vier Jahre lang gehalten hat. Microprose nahm sich den Wunsch zu Herzen, und verpaßt dem Spieleopa eine Schönheitsoperation. Aus *Pirates!* wurde somit kurzerhand *Pirates! Gold*. Das zeitlos gute Spielprinzip blieb dabei erhalten, nur an der Optik und am Sound feilten die microproschen Designer. Jetzt gibt's eine passende *Pirates! Gold*-Variante auch für Commodores CD^{32}. Statt mit der Maus steuert Ihr Eure Piratenflotte bequem per Joypad durch die Karibik, versenkt feindliche Schiffe, begebt Euch auf Schatzsuche oder treibt friedlich Handel. Die CD^{32}-Version des Klassikers ist mit Abstand eine der schönsten *Pirates! Gold*-Varianten die es derzeit zu kaufen gibt. Wer ein CD^{32} hat, und sich diese Softwareperle nicht zulegt, hat selber schuld. *mh*



Genre: Strategie
Hersteller: Microprose
Zirka-Preis: 90 Mark
Testmuster: Microprose

CD^{32} 85%

Grafik: 64% Sound: 76%
Schwierigkeit: einstellbar
Minimal: –
Unterstützt: –
Bereits erschienen: MS-DOS

Mit 5 Mark dabei!



Private Kleinanzeige in POWER PLAY

Bitte veröffentlichen Sie in der nächst erreichbaren Ausgabe von POWER PLAY den folgenden Kleinanzeigentext unter der Rubrik:

❐ **Amiga** ❐ **C 64/128** ❐ **MS-DOS-PCs** ❐ **Atari ST** ❐ **Game Gear** ❐ **Mega Drive** ❐ **Lynx**
❐ **GameBoy** ❐ **PC-Engine** ❐ **Super Famicom** ❐ **Kontakte** ❐ **Diverses**

DM 5,– liegen ❐ bar ❐ als Scheck bei. **Bitte keine Briefmarken!**

Private Kleinanzeige (maximal 4 Zeilen mit je 40 Buchstaben inkl. Absender. Postlageradressen nicht möglich!
Bei Angeboten: Ich bestätige, daß ich alle Rechte an den angebotenen Sachen besitze.

Datum (Absender umseitig, bitte nicht vergessen) Ort Unterschrift

Die *POWER PLAY* Mitmachkarte

Die Redaktion hat ein paar Fragen an Euch – bitte macht mit – Eure Meinung ist uns wichtig!

Folgende Artikel der Ausgabe .... haben mit besonders gefallen:

1. ______ Seite ______

2. ______ Seite ______

3. ______ Seite ______

Welcher Artikel hat Dir optisch am besten gefallen?

Folgendes hat mir an dieser Ausgabe NICHT gefallen:

Ich wünsche mir für die nächsten Hefte folgende Themen:

Bitte auf der Rückseite die Hitparadenfragen beantworten und Eure Adresse mit der neuen Postleitzahl nicht vergessen. Schummler haben übrigens keine Chance! Sie werden eiskalt aussortiert!

Bitte sagen Sie uns, ob Sie einen Computer haben und welchen, für welchen Sie sich interessieren und welche Themen Sie sich wünschen.

Für die nächsten Hefte wünsche ich mir folgendes Thema:

Ich besitze einen Computer: ❑ Ja ❑ Nein

Wenn ja: Welchen Computer:

Wenn nein: Für welchen interessieren Sie sich, bzw. welchen wollen Sie kaufen?

Absender

Name/Vorname:

Straße:

PLZ/Ort:

Telefon:

Antwortkarte

Power Play
Kleinanzeigen
Markt & Technik Verlag AG
Postfach 13 04
D-85531 Haar b. München

Bitte mit 80 Pf. frankieren

Ich besitze folgendes Lieblingscomputer- oder Videospielsystem (bitte nur eins angeben):

Folgende drei Spiele gefallen mir auf oben genannten System zur Zeit am besten:

1.
2.
3.

Meine Adresse:

Name, Vorname

Straße, Hausnummer

PLZ, Wohnort

Antwortkarte

POWER PLAY
Redaktion
Markt & Technik Verlag AG
Postfach 1304
D-85531 Haar

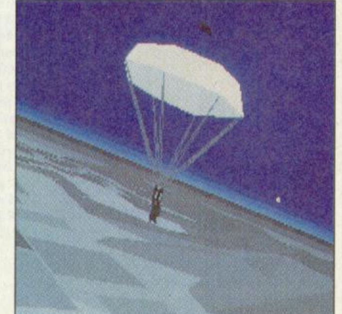
Briefmarke drauf – und ab damit!

Joystick-Rütteln, wobei der Kultfaktor alter *Winter-* oder *World Games*-Spiele gänzlich verloren gegangen ist. So rutscht *Winter Olympics* in die tiefste Wertungskiste – da hilft auch die Extra-Olympia-Guide-CD nichts. *kn*



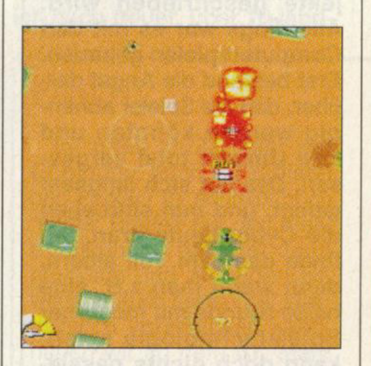
- Genre: Sport
- Hersteller: U.S.Gold
- Zirka-Preis: 100 Mark
- Testmuster: Selling Points
- **CD-ROM 24%**
- Grafik: 28% Sound: 42%
- Schwierigkeit: schwer
- Minimal: 386SX, 640 KByte, VGA, Festplatte 200 KByte
- Unterstützt: Soundblaster, Joystick
- Geplant für: Amiga, MS-DOS

Frames regungslos in der Luft hängen. *T.F.X* ist zwar ein prima Programm für angehende UNO-Soldaten, aber wir raten dringend zum Kauf der Diskettenversion. Damit bleiben Euch Warterei und Schereien erspart. *vw*



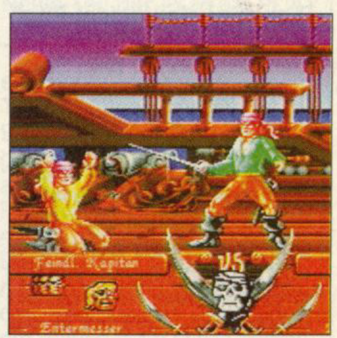
- Genre: Simulation
- Hersteller: Ocean
- Zirka-Preis: 140 Mark
- Testmuster: Bomico
- **CD-ROM 74%**
- Grafik: 83% Sound: 78%
- Schwierigkeit: einstellbar
- Minimal: 386er, VGA, 2 MByte RAM, CD-ROM
- Unterstützt: Soundblaster, Adlib, Roland
- Bereits erschienen: MS-DOS

verstauben. Daß man es deutlich besser machen kann, beweist Microprose mit dem exzellenten *Pirates! Gold* (Test gleich nebenan). Für die Zukunft bitte etwas mehr Gründlichkeit bei CD³²-Umsetzungen. *mh*



- Genre: Action
- Hersteller: Mindscape
- Zirka-Preis: 90 Mark
- Testmuster: Mindscape
- **CD³² 60%**
- Grafik: 51% Sound: 53%
- Schwierigkeit: mittel
- Minimal: –
- Unterstützt: –
- Bereits erschienen: Amiga

friedlich Handel. Die CD³²-Version des Klassikers ist mit Abstand eine der schönsten *Pirates! Gold*-Varianten die es derzeit zu kaufen gibt. Wer ein CD³² hat, und sich diese Softwareperle nicht zulegt, hat selber schuld. *mh*



- Genre: Strategie
- Hersteller: Microprose
- Zirka-Preis: 90 Mark
- Testmuster: Microprose
- **CD³² 85%**
- Grafik: 64% Sound: 76%
- Schwierigkeit: einstellbar
- Minimal: –
- Unterstützt: –
- Bereits erschienen: MS-DOS



BENEATH A STEEL SKY

ICH BIN ROBERT FOSTER,
DER HELD IN DEM ERSTEN INTERACTIVEN
COMICABENTEUER DER COMPUTERSPIELGESCHICHTE.
ICH WERDE DIE GEHEIMNISSE DER STADT
ENTSCHLÜSSELN UND IHRE BEWOHNER BEFREIEN.
ICH SCHWÖRE ES!

OH, MEIN SOHN, ICH FÜRCHTE

ICH FÜRCHTE SIE SUCHEN DICH!

FEATURING...

REVOLUTIONS INNOVATIVES VIRTUAL THEATRE SYSTEM UND DIE FANTASTISCHEN BILDER DES BEKANNTEN COMICZEICHNERS UND KULTSTARS **DAVE GIBBONS** MACHEN BENEATH A STEEL SKY ZU EINEM PACKENDEN SCIENCE-FICTION-THRILLER, DER IN EINER DÜSTEREN ZUKUNFTSVISION ANGESIEDELT IST.

ROBERT FOSTER IST EIN UNSCHULDIGER OUTSIDER, DEN ES IN EINE RIESIGE GROSSTADT VERSCHLAGEN HAT. DIE MENSCHEN DIESER STADT WERDEN UNTERDRÜCKT. SIE WOHNEN UND ARBEITEN HOCH OBEN IN FESTUNGSÄHNLICHEN WOLKENKRATZERN... NUR EINIGE WENIGE - KORRUPTE, HABGIERIGE UND REICHE PRIVILEGIERTE - LEBEN, ABGESCHIRMT VON ALLEM ELEND, UNTER DER ERDOBERFLÄCHE.

AUF SICH ALLEIN GESTELLT, AUSGESTATTET MIT DER HAUPTPLATINE SEINES ROBOTERS, KÄMPFT FOSTER UM SEIN LEBEN... UND LÜFTET DAS SCHRECKLICHE GEHEIMNIS UM SEINE ENTFÜHRUNG.

This could be the most STUPID thing I have ever done in my LIFE

Get out now - before it's too LATE!

FOSTER! MEINE SENSOREN MELDEN EINE SICH SCHNELL NÄHERNDE GERÄUSCHQUELLE!

Gulp!





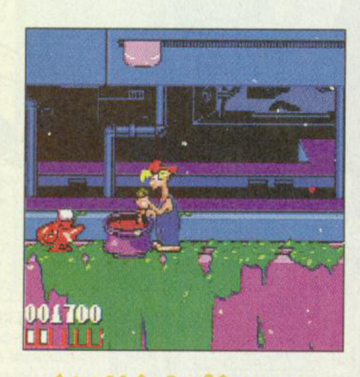
FÜR PC UND AMIGA

VIRGIN INTERACTIVE ENTERTAINMENT (DEUTSCHLAND) GMBH, BORSELSTRASSE 16/B, 22765 HAMBURG



Bubba'n'Stix

Der aufgeweckte Kiddie Bubba und sein außerirdischer Freund Stix, ein intelligenter Holzknüppel, haben ein Problem: Der Erzschurke Waldo will sie gefangennehmen und hat gar Schreckliches mit ihnen vor. Leider schafft er es auch, die beiden Partner in seinem Raumschiff festzusetzen. Doch damit können sich Bubba und Stix überhaupt nicht anfreunden, und so wird es höchste Zeit, daß der Spieler den beiden aus der Patsche hilft. Springend und laufend gilt es nun, die verschiedenen Level zu absolvieren, wobei Bubba natürlich auf die Hilfe von Stix angewiesen ist. Dieser eignet sich hervorragend als Wurfgeschoß und Nahkampfwaffe, mit der schleimigen Monstern der Scheitel geradegerückt wird. Außerdem sollte man ihn des öfteren für anspruchsvollere Aufgaben zu Rate ziehen, sprich zum Öffnen diverser Behälter oder als Treppenersatz. So kämpft man sich durch fünf witzig gestaltete Level, um am Ende der wohlverdienten Freiheit ins Gesicht zu blicken. Jump'n'Run-Fans, die gerne ein bißchen knobeln, sind mit *Bubba'n'Stix* gut bedient. *re*



Genre: Geschicklichkeit
Hersteller: Core Design
Zirka-Preis: 80 Mark
Testmuster: Core Design

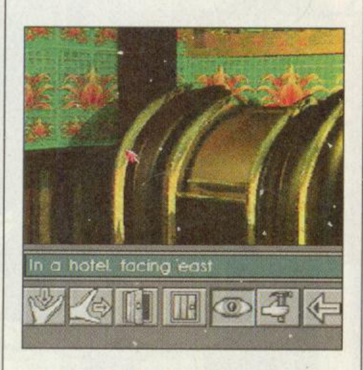
AMIGA 67%

Grafik: 62% Sound: 44%
Schwierigkeit: schwer
Minimal: 1 MByte
Unterstützt: Zweitlaufwerk
Geplant für: –



Labyrinth of Time

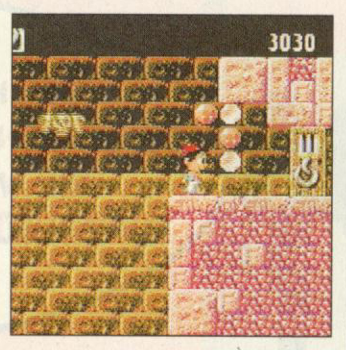
Ein Königreich für einen "Flicker Fixer". Da CD32-Besitzer dank fehlendem RGB-Ausgang auf diese segensreiche Einrichtung verzichten müssen, wird *Labyrinth of Time* wohl den einen oder anderen Adventure-Freak zum Brillenträger machen. Dank Interlace ist die hochauflösende Grafik zwar von gleicher Schärfe, wie beim MS-DOS-Vorbild, nur flimmert es jetzt schrecklich im Geisterhaus. Voll daneben liegt auch die Steuerung. Anstatt das Joypad auszunutzen, kurvt man immer noch mit dem Mauszeiger über den Bildschirm und klickt im Schneckentempo die wenigen Icons an. Warum kann man hier nicht direkt mit dem Steuerkreuz durchschalten? Mit solchen unausgegorenen Schnellschüssen tut man dem CD32 wirklich keinen Gefallen. Von soviel Frust gebeutelt, kann man sich wenigstens am genialen Soundtrack satthören. Eigentlich stört nur das Spiel mit seinen abgestandenen Rätseln. Die sind nun wirklich nicht die neuesten und sicher kein Grund zur Kaufempfehlung. *vw*



Genre: Adventure
Hersteller: Electronic Arts
Zirka-Preis: 140 Mark
Testmuster: Electronic Arts

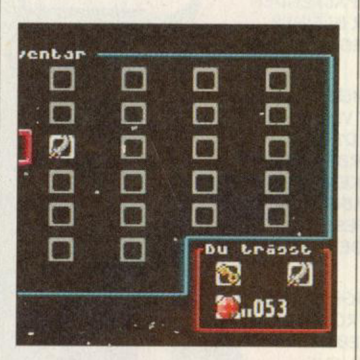
CD32 46%

Grafik: 63% Sound: 81%
Schwierigkeit: mittel
Minimal: –
Unterstützt: –
Bereits erschienen: MS-DOS



Arabian Nights

Die Gärtnerei ist sicher nicht jedermanns Sache: In *Arabian Night* seid Ihr allerdings mit Herz und Seele bei der Sache und hegt und pflegt das Grünzeug in des Sultans Garten. Bis zu dem Tag, als ein gemeiner Dämon die holde Prinzessin Leila entführt und Ihr ungerechterweise für die Schandtat verantwortlich gemacht werdet. Natürlich müßt Ihr auch die mißhandelte Prinzessin retten und auf diese Art und Weise Eure Unschuld beweisen. In vier verschiedenen Fortbewegungsarten muß der geschundene Gärtner sein Können unter Beweis stellen: Dazu gehört das Plattformspringen, das Schwimmen, die Fahrt mit dem Grubenwagen und ein Flug auf dem fliegenden Teppich. Ganz nach Gärtnersbrauch können außerdem Gegenstände eingesammelt werden und in einem Inventory sorgfältig zusammengestellt werden. Leider treibt sich auch gärtnerfeindliches Gesindel in den Gängen des Sultanspalastes herum, das Euch das Leben schwer macht. *Arabian Night* ist Jump'n'Run-Verschnitt der Mittelklasse und kann auch auf dem CD32 niemanden vom Hocker reißen. *cd*



Genre: Geschicklichkeit
Hersteller: Krisalis
Zirka-Preis: 130 Mark
Testmuster: Traumfabrik

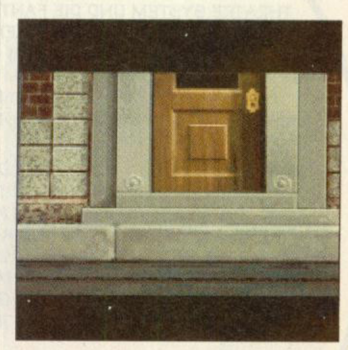
CD32 65%

Grafik: 61% Sound: 59%
Schwierigkeit: mittel
Minimal: –
Unterstützt: –
Bereits erschienen: Amiga



Gabriel Knight

Gabriel Knight kommt nicht zur Ruhe: Nach der Diskettenversion kommt nun auch die CD-ROM-Version. Wie im Diskettenwerk, schlüpft Ihr in die Rolle von *Gabriel Knight*, der gerade an einem Buch über die dunklen Seiten der Macht schreibt. Wie es sich für ein gestandenes Sierra-Adventure gehört, stoßt Ihr bei der Gelegenheit in ein Voodoo-Wespennest. Wie einige fehlende Optionen der Diskettenversion schon andeuteten, konzipierte Jane Jensen *Gabriel Knight – Sins of the Fathers* als CD-ROM-Spiel. So kann nun auch der Rekorder benutzt werden, der dem Spieler des öfteren aus der Patsche hilft. Nebenbei wurde der CD-ROM von Gabriel Knight eine Menge neuer Animationen untergeschoben. Dadurch wird nicht nur das Spiel flüssiger, sondern macht auch an einigen Stellen mehr Sinn. Nebenbei bekamen Mark Hammill, alias Luke Skywalker und Tim Curry aus der Rocky Horror Picture Show einen Auftritt in *Gabriel Knight – Sins of the Fathers.* *cd*



Genre: Adventure
Hersteller: Sierra
Zirka-Preis: 130 Mark
Testmuster: Bomico

CD-ROM 78%

Grafik: 74% Sound: 72%
Schwierigkeit: mittel
Minimal: 386er, VGA, Maus, 4 MByte RAM
Unterstützt: Adlib, Roland, Soundblaster, Spectrum (16), General MIDI, SVGA, Windows
Bereits erschienen: Diskette

SimKaiko



Welcher Markt ist erschlossen? Hier gibt´s nur für Amerika Spiele

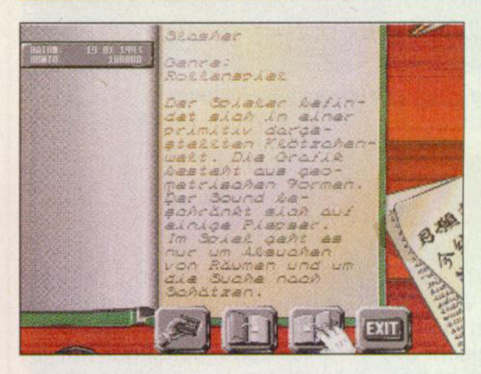
Software Manager

Fußballclub, Börsenbroker, Fernsehsender, Pizza-Service, Aufschwung Ost – Computerspieler müssen fast die gesamte Wirtschaft steuern. Dank Kaiko können jetzt alle, die sich nur selten von Computer und Joystick trennen, ihr Hobby zum (simulierten) Beruf machen: In *Software Manager* gründet Ihr eine Softwarefirma. Die Freundin muß ausziehen und die Schule wird geschwänzt – vierundzwanzig Stunden am Tag widmet Ihr Euch ausschließlich den Spielen. Was sich wie ein Traum anhört, wird zum Arbeitsalptraum: Ihr müßt telefonisch Programmierer anwerben, Fachzeitschriften lesen, die Finanzen verwalten und natürlich die Spielentwicklung steuern und überwachen. Aus den Genres Rollenspiel, Adventure, Flugsimulation und Strategie könnt Ihr je nach Geschmack oder Marktsituation ein passendes Projekt bestimmen und Eure Programmierer an Monitor und Keyboard ketten. Alles läuft gut, bis Ihr eines Tages einen Fehler begeht: Ihr besucht die Testabteilung. Die Simpelspiele, eine himmelschreiende Mischung aus Atari-VCS-Grafikauflösung mit CGA-Farbpalette und PC-Piepser-Sound, sind selbst für eine "Hilfe"-Wertung in der *POWER PLAY* noch zu schlecht. Da ist man Kaiko direkt dankbar, daß man nur ein kurzes Demo zu Gesicht bekommt und sie nicht auch noch spielen muß. Doch wer die anfänglichen Niederschläge und Turbulenzen verkraftet, darf später die süßen Früchte ernten: Euere Finanzkraft wächst, die Projekte werden anspruchsvoller und eine hochqualifizierte Programmierertruppe produziert nur noch potentielle Klassiker – die Fachzeitschriften singen Loblieder, und die Verkaufszahlen schnellen nach oben.

Insgesamt tummeln sich im Spielemarkt vier neugegründete Softwarefirmen, die rundenweise von den Mitspielern gesteuert werden. Drillinge, Zwillinge und Einzelkinder müssen aber nicht auf eine Jungunternehmer-Karriere im Software-Business verzichten – für fehlende Mitstreiter übernimmt der Computer das Ruder. *js*

geht so

Software Manager ist zwar nicht das erste Spiel, in dem der Spieler als Spieleproduzent agiert (wer erinnert sich an *Software Star* von Kevin "Football Manager" Toms?) – wirkt aber trotzdem originell und frisch. Es ist witzig, verschlafene Nachwuchstalente anzuheuern und die ersten bescheidenen Programmierversuche zu "testen". Der Programmierer bewies Liebe zum Detail und wer sich für die Thematik interessiert, wird an *Software Manager* kaum vorbeikommen – ohne Risiko kann man die dünne Luft des Spiele-Business schnuppern. Allerdings sollten die Erwartungen nicht zu hoch sein. Wäre *Software Manager* ein Schiff, könnte es problemlos durch jeden flachen Ententeich tuckern – viel Tiefgang hat es nicht. Sind alle Optionen ausprobiert, wird es schnell eintönig und man kämpft mit dem Schlaf. Dem Spieler bleiben zwei Möglichkeiten: Ins Bett gehen oder eine eigene Softwarefirma gründen.



Blick in den Spiegel: Die Spieleschmiede Kaiko simuliert eine Spieleschmiede



Zukunftsvision: Auf dem chaotischen Schreibtisch liegt die japanische *POWER PLAY* immer griffbereit.

Genre: Strategie
Hersteller: Kaiko
Zirka-Preis: 80 Mark
Testmuster: Kaiko

AMIGA 62%

Grafik: 54% Sound: 40%
Schwierigkeit: einstellbar
Minimal: 1 MByte
Unterstützt: Zweitlaufwerk, Festplatte
Geplant für: –

Finlandia



Einmal Nachschlag: Die Elfen kloppen sich mal wieder

Elfmania

Elfen sind friedlich, Elfen sind nett, Elfen erfreuen sich an den schönen Dingen des Lebens: Alles falsch! Die spitzohrigen Buben und Mädels sind einem heftigen Handgemenge nicht abgeneigt, Streitereien werden nicht mit hintergründigen Diskussionen gelöst, sondern durch einen gezielten Faustschlag – zumindest in dem Prügelspiel *Elfmania*. Ausgedacht hat sich die Klopperei niemand anders als der finnische Programmierstar Stavros Fasoulas, der älteren Spielesemestern noch durch solche C-64-Perlen wie *Delta*, *Sanxion* und *Quedex* in Erinnerung geblieben ist. Mit *Elfmania* meldet sich nun Stavros nach langer Spieleabstinenz zurück.

Drei verschiedene Elfenkämpfer stehen Euch am Anfang zur Verfügung: Ein fescher Wald-Elf, ein dicker Bergelf und eine Wasserelfenmaid. Jede Spielfigur hat im Duell ihre Vor- und Nachteile. Der Bergelf haut ordentlich drauf, bewegt sich aber mit der Eleganz einer schwangeren Seekuh, die Elfendame ist zwar nicht so kräftig, dafür aber wieselflink. Habt Ihr Euch für einen Startcharakter entschieden, sucht Ihr Euch einen Kampfplatz auf der Landkarte des Elfenreiches aus. Je nach Austragungsort, trefft Ihr auf einen anderen "Normal"-Elfen oder einen Spezialkämpfer wie den Scharfrichter, den Kerkermeister oder im Finale gar den Elfenkönig – letztere dürft Ihr später auch selbst steuern. Zu sehen ist die Klopperei von der Seite. Am oberen Bildrand gibt's für jeden Kämpfer eine Energieleiste, die bei jedem eingesteckten Treffer schwindet. Der Haken an der Sache: Euer Energiepegel hängt von Euren Goldreserven ab. Am Anfang beginnt Ihr mit einem Startgeld von 100 Münzen, durch Siege und das Bestehen von Bonusrunden kann das Kapital aufgestockt werden. Eine weitere Methode zu Geld zu kommen: Bei jedem Treffer, den der Gegner (oder Ihr) einsteckt, verliert dieser Goldstücke, die Ihr durch einen genauen Schlag in die eigene Börse befördert. Ist das Portemonnaie prall gefüllt, könnt Ihr entsprechend lange spielen – geht das Gold (und damit die Energie) so stark zur Neige, daß es vor einem Kampf nicht mehr zum Startgeld reicht, ist das Spiel vorbei.



Scharfmacher: Der Henker hat gar einen fetten Säbel

Wer keine Lust mehr hat, sich mit den Computerelfen zu duellieren, kann sich natürlich auch mit einem Kumpel ein zünftiges Match liefern. Fliegt ein Spieler dann vorzeitig aus den Ring, prügelt sich der verbleibende Elf wieder weiter mit den restlichen Rechnerrüpeln herum. *mh*



Das Elfenland ist in kleine Quadrate unterteilt

Besonders zäh: Wo der Elfenkönig hinhaut, wächst garantiert kein Elfenbarthaar mehr

---

gut

Eigentlich hatte ich die Nase gestrichen voll von Prügelspielen – zu ausgelutscht mein erster Kommentar. Stavors Fasoulas zeigt mit *Elfmania*, daß mit etwas Sorgfalt und Bedacht mehr aus dem "Zwei Opponenten stehen sich gegenüber und dreschen sich die Birne weich"-Thema herausgeholt werden kann. Durch die Einführung des "Gold=Energie"-Features bekommt *Elfmania* eine taktische Note. Wer nur unüberlegt draufhaut, übersteht wahrscheinlich kaum die ersten paar Runden. Wer gezielt auf Münzen hämmert und dabei den Gegner nicht vergißt, macht unter dem Strich Gewinn und kann entsprechend lange spielen. Für Techno-Freaks ist außerdem gesorgt: Riesensprites, die ohne zu zuckeln über den Bildschirm fegen, grafisch anspruchsvolle Hintergründe und ein fetziger Soundtrack runden das finnische Prachtwerk gelungen ab. Da fällt kaum auf, daß die Kämpen – trotz diverser Spezialschläge – ein reltaiv beschränktes Hieb- und Trittrepertoire in petto haben.

Genre: Action
Hersteller: Renegade
Zirka-Preis: 100 Mark
Testmuster: Renegade

AMIGA 78%

Grafik: 80% Sound: 73%
Schwierigkeit: mittel
Minimal: 512 KByte
Unterstützt: Zweites Laufwerk, mehr Speicher
Geplant für: –

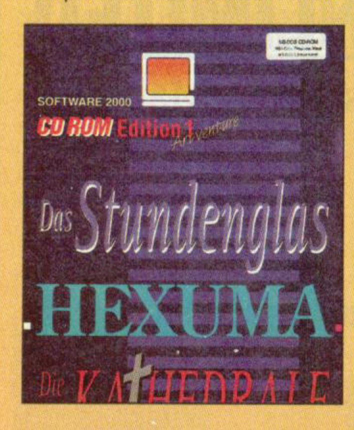


COMPILATION

Eine CD-ROM eignet sich hervorragend zum kostensparenden Recyceln von mehr oder weniger alten Spielekamellen. Zwangsläufig erfreuen uns immer mehr Firmen mit Compilations, auf, zumindest für den Hersteller, billigen CDs – Mit einem schnöden Diskettenlaufwerk wird der wackere Sammler schon lange nicht mehr froh. Zum Glück bleiben wir in diesem Monat von Multimedia-Mogelpackungen verschont und werden weitgehend mit höherwertiger Unterhaltungsware beliefert.

CD-ROM Edition 1 – Artventure

Harald Ewers Weltenschmiede ist Garant für ansprechende Textadventure



in deutscher Sprache. Von seinem Erstling *Das Stundenglas*, über die mittelalterliche Schauermär *Die Kathedrale* bis zum letzten Sproß *Hexuma*, findet der Grübelfreund alles vereint auf der CD, was sein Texterherz erfreut. Fans können so sehr schön die stetige Weiterentwicklung der Abenteuerserie verfolgen; Späteinsteiger in das etwas spröde Genre der Textadventure finden hier einen leichten Zugang in deutscher Sprache mit allerhand Steuerungskomfort.



Lotus Trilogy

Shaun Southerns Flitzersammlung gehört ohne Frage in jeden Software-Schrank. Zumal jede neue Version des Rennwagenspektakels mit neuen Optionen überzeugen konnte. Während im ersten Teil nur zwei Piloten auf einem gesplitteten Bildschirm an den Start gingen, durften in *Turbo Challenge 2* bereits vier Verrückte gleichzeitig über Kabelverbindung losbrettern. *Lotus 3 – The Ultimate Challenge* lieferte zusätzlich einen komfortablen Editor, mit dem wir unseren Wunschkurs zusammenbasteln konnten. Oft kopiert, nie erreicht – Kaufempfehlung.

Action-CD

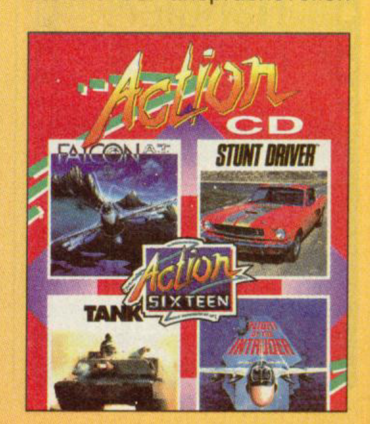
Entwickler Spectrum Holobyte stand schon immer für Qualität auf dem Monitor. Computer-Fliegern klappern noch heute die Zähne, wenn sie an nächtelange Landeanflüge mit dem *Falcon AT* zurückdenken. Die knarztrockene Simulation ließ in Sachen Realitätstreue nur wenige Wünsche offen. Etwas einfacher, aber nicht weniger frisch, war der Pilotenalltag in *Flight of the Intruder*. Diese zwar politisch fragwürdige, aber simulationstechnisch gelungene, Aufarbeitung des amerikanischen Vietnamtraumas bietet neben zahlreichen festen Aufträgen einen eingebauten Missions-Editor, der frei strategische Planung erlaubt. In ebenfalls militaristische Gefilde entführt uns *Tank*. Diese vier Jahre alte Panzersimulation konnte zwar damals 68 Wertungsprozente einheimsen, wirkt heute aber arg angestaubt. Immer noch spaßig dagegen ist der zivile *Stunt Driver*. Ihr donnert mit Eurem Karren über fünf vorgefertigte 3-D-Kurse oder bastelt mit dem Editor eigene Schikanen.

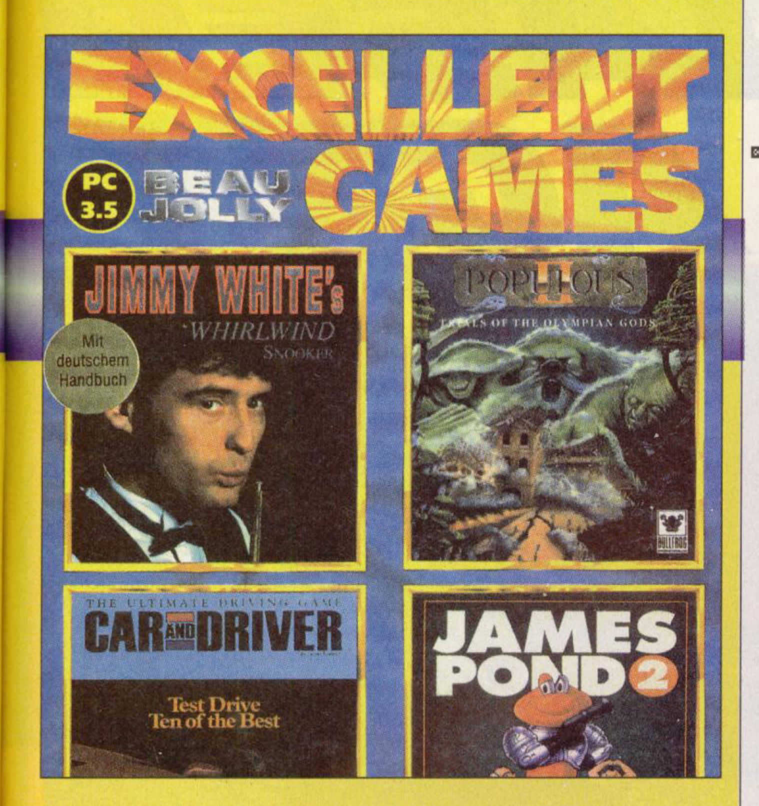
Party Pak

Reichlich Futter für Rätselfüchse bietet Legends Textadventure-Sammlung. Ihr könnt Euch gleich an drei abgedrehten Kreationen von Altmeister Steve Meretzky erfreuen – Die gesamte "Spellcasting" Reihe findet Ihr auf der CD. Meretzkys unfreiwilliger Held Ernie Eaglebeak genießt das Studentenleben und unzählige College-Hasen in vollen Zügen. Daß die Moral dabei besonders schnell auf der Strecke bleibt, ist Ehrensache für den alten Infocom-Mann. Leider wurden die CD-Versionen in keiner Weise aufgepeppt und erotisiert. Schade, ein paar animierte Hasen hätte ich mir schon gewünscht. So bleibt's bei anspruchsvollen

Titel	Hersteller	Zirka-Preis	Systeme	Wertung
Action PC	Digital Integration	100 Mark	MS-DOS, CD-ROM	empfehlenswert
The Essentials	Infogrames	100 Mark	MS-DOS, MAC, Amiga	durchschnittlich
Exellent Games	Beau Jolly	120 Mark	Amiga/ MS-DOS	durchschnittlich
Party Pak	Legend	120 Mark	CD-ROM	empfehlenswert
CD-ROM Edition 1	Software 2000	100 Mark	CD-ROM	empfehlenswert
Lotus Trilogy	Gremlin	100 Mark	Amiga	hervorragend

Die Wertungsskala: Hervorragend, empfehlenswert, durchschnittlich, für Fans, mangelhaft

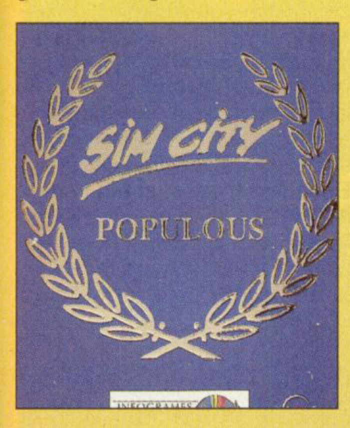




Rätseln, komfortabler Menüsteuerung und jede Menge Spaß für Spezialisten.

Excellent Games

Ein schmackhafter Eintopf mit Zutaten quer aus dem Genre-Garten wird von Beau Jolly angerichtet. Strategen mit Hang zu kleinen Pixelmännchen dürfen sich an Bullfrogs excellentem *Populous 2* austoben und Ihre Völker auf das Terrain des Feindes ausschwärmen lassen. Fünfunddreißig übernatürliche Fähigkeiten erleichtern dabei Eure göttliche Aufgabe.

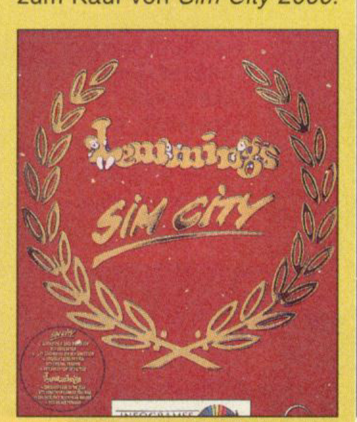


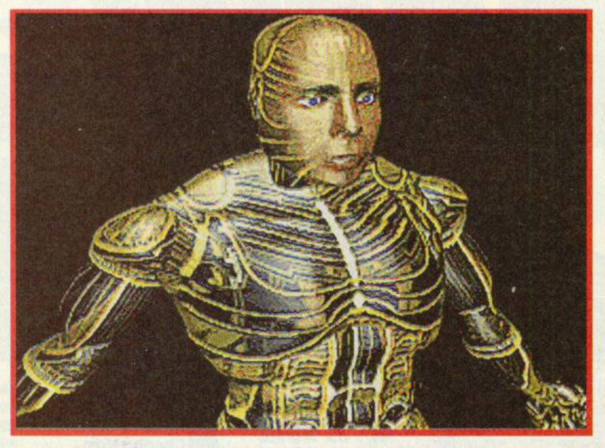
Archer Macleans *Jimmy Whites Whirlwind Snooker* überzeugt durch saubere Steuerung, realistisches Ballverhalten und flüssige Grafiken. Das beste Billard auf dem Schirm. *Car & Driver* bietet einen erfreulichen Blick durch die Windschutzscheibe. Polygone, Gourad Shading, Bitmap Overlays und zehn Kamerapositionen setzen das ansonsten eher konventionelle Rennspektakel gut in Szene.

Von der Raserei gebeutelt, erholen wir uns bei Millenniums *James Pond 2 – Robocod.* Die bunte Hüpferei um die Geheimflunder Pond ist für reichlich Kurzweil gut. In der Amiga-Version der Excellent-Games-Compilation wurde leider *Car & Driver* durch Virgins *Shuttle* ersetzt. Einer zwar schraubengenauen, aber stinklangweiligen Simulation der US-Raumfähre.

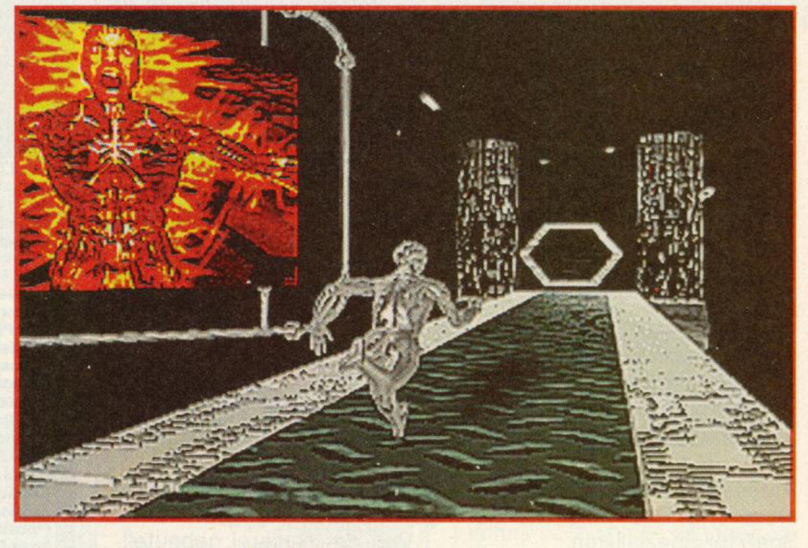
The Essentials

Ganz so essentiell sind sie nun wirklich nicht mehr, die Spiele, die uns Infogrames als Bündel unterjubeln will. Das gute alte *SimCity* ist in jedem Fall dabei, als zweiter Kandidat bieten sich entweder Populous oder *Lemmings* an. Alle drei haben schon einige Jährchen auf dem Buckel, wurden schon in diversen Spielesammlungen verbraten und für *Sim City* und *Populous* gibt's längst würdige Nachfolger. Wir raten deshalb zum Kauf von *Sim City 2000.*





Nach fast zwei Jahren wandert Cyberjobe endlich durch PC-Schaltkreise



Cyboman!

The Lawnmower Man

Lange genug hat es gedauert, dementsprechend hoch sind die Erwartungen: Endlich gibt's nun auch das Spiel zum ersten Virtual-Reality-Film – *The Lawnmower Man*. Bereits 1992 in unseren Kinos angelaufen, floppte der in Amerika sehr erfolgreiche Techno-Streifen in Deutschland, nicht zuletzt dank der etwas drögen Story und der Verschlossenheit des Deutschen allem Neuen gegenüber ("Cyberspace? Was'n das? 'ne Biersorte?"). Allein unter Computerfreaks fand der Film die ihm gebührende Beliebtheit. Tolle Effekte und Computeranimationen (siehe "Angel Studios") brachten dem "Rasenmäher-Mann" sogar einen winzigen Kultstatus ein. Schon damals sicherte sich die britische Firma "The Sales Curve" die Rechte für Computer- und Videospiele – jetzt gibt's endlich das fertige Produkt für Eure CD-Laufwerke. Dabei ist The Sales Curve die erste Firma, die ihr CD-Produkt in zwei unterschiedlichen Versionen auf den Markt bringt. Zuerst erscheint die 150-kB/s-Laufwerks-Version, die, zu Gunsten flüssiger Grafik, nur 32 Farben bietet, also eher farblos wirkt. Die Double/Triple-Speed-Laufwerks-Version erscheint etwas später, bietet allerdings feinsten Computerfilm in vollen 256 Farben. Das Spiel ist dabei allerdings in beiden Versionen dasselbe und schlägt erneut in die mittlerweile recht strapazierte Bresche der "Interaktiven Spielfilme".

Die Handlung setzt am Ende des Films an: Cyberjobe ist ins weltweite Datennetz geflüchtet und will sich an Dr. Angele, Peter und Mum Carla rächen. Dazu beamt er selbige in den "Cyberspace" und holt auch noch ein paar Bekannte hinzu, die ihm helfen sollen: Der Affe Rosco, der Projektleiter von "Virtual Space Industries" und Jobes Horror-Pastor Vater McKeen stellen sich Dr. Angelo in den Weg, der sich und seine beiden Freunde aus Jobes Klauen befreien will.

The Lawnmower Man baut sich dabei aus vielerlei Minispielen auf, die alle nacheinander gemeistert werden müssen, sowohl Action-Tests, als auch die anspruchsvolleren Denk- und Kniffelaufgaben. Im "Cyberboogie" muß in einem futuristischen Gleiter zum Beispiel durch ein Tunnelsystem manövriert werden. Dabei wird in *Dragons-Lair*-Manier zum richtigen Zeitpunkt die richtige Taste gedrückt. Als zweites Actionspiel erwartet Euch ein Laufsteg, auf dem verschiedenen Objekten und bösartigen Techno-Kreaturen ausgewichen wird. An Denkaufgaben stehen kleine Memory-Puzzle, "Such-den-Ausgang"-Spielchen und Kombinationstests zur Verfügung. Alle Spiele sind dabei grafisch aufwendig animiert und mit fetzigen Techno-Tracks unterlegt. Macht Ihr einen Fehler, wartet Jobes Rasenmäher ("The Big Red") auf Euch und Ihr verliert ein Leben. Habt Ihr drei Leben ausgehaucht, gibt's bis zu drei Continues – Paßwörter und abspeicherbare Spielstände gibt's leider nicht. *kn*

FAZIT

Grafisch ist vor allem die 300kB/s-Version von *The Lawnmower Man* eine wahre Augenweide. Der Sound von Steve Hillage gehört ebenfalls zum Besten des Genres. Spielerisch stellenweise abwechslungsreich und, dank der Präsentation, immer wieder motivierend. Elegant ansteigender Schwierigkeitsgrad.

Die 32-Farben-Grafik der 150-kB/s-Version ist zwar flüssig, aber trotzdem sehr dröge. Spielerisch ist das Produkt, wie so viele Mitbewerber, nicht ganz vollwertig – eher einer der mittlerweile langweilenden interactive Movies.



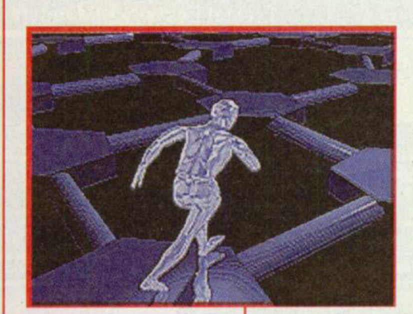
Technisch beeindruckend: Die Cyberboogie-Simulation. An einer Realtime-Engine wird in Kalifornien schon gearbeitet

Info

Name:	The Lawnmower Man
System	MS-DOS
Hersteller:	The Sales Curve
Zirka-Preis:	120 Mark
Testmuster:	The Sales Curve
Minimal	386 SX, 2 MB RAM, CD-ROM, 150 KB/s
Unterstützt:	Soundblaster Festplatte

LASER AGE

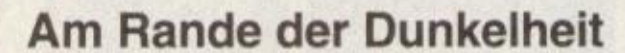




Fang mich nicht: Dr. Angelo ist auf der Flucht vor dem Unsichtbaren



Die Spiele im Überblick



Am Rande der Dunkelheit
Auf dem Laufsteg müssen Objekte übersprungen oder eingesammelt werden.

Cyber-Boogie
Der Flug durch den Tunnel wird allein durch die Cursor-Tasten gesteuert.

Intelligenztest
An einigen Stellen muß der vierstellige Code einer Tür geknackt werden. Die Rätsel erinnern an IQ-Tests.

Dideldum-Dideldei
Merkt Euch die Melodie, die gespielt wird und macht sie nach – Access granted.

Das IC-Board
Zu dem einen Ausgang führt nur ein Weg – findet ihn.

Robokey
Merkt Euch die Position des Schlüssels. Ihr müßt den Roboter "blind" zum Schlüssel steuern.

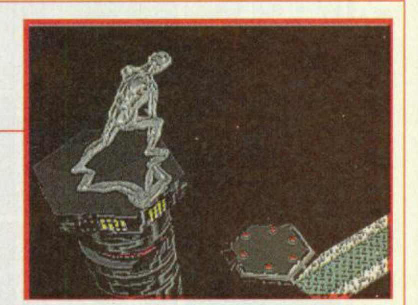
Die Vortexbrücke
Ihr müßt auf die andere Seite gelangen und dürft nicht mit dem unsichtbaren Wächter zusammentreffen.

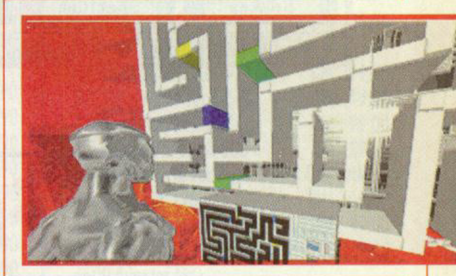
Heavy Guns
Gegen Vater McKeen wird schwere Artillerie aufgefahren. Findet das Loch in der unsichtbaren Wand.

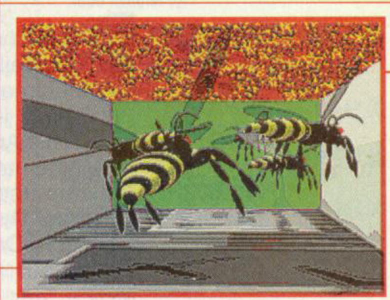
Biene Maja
Die Cyberbienen müssen durch das Labyrinth zu einem Ventilator (!) getrieben werden.

Der Würfel
Hier ist wieder Eure Kombinationsgabe gefordert.

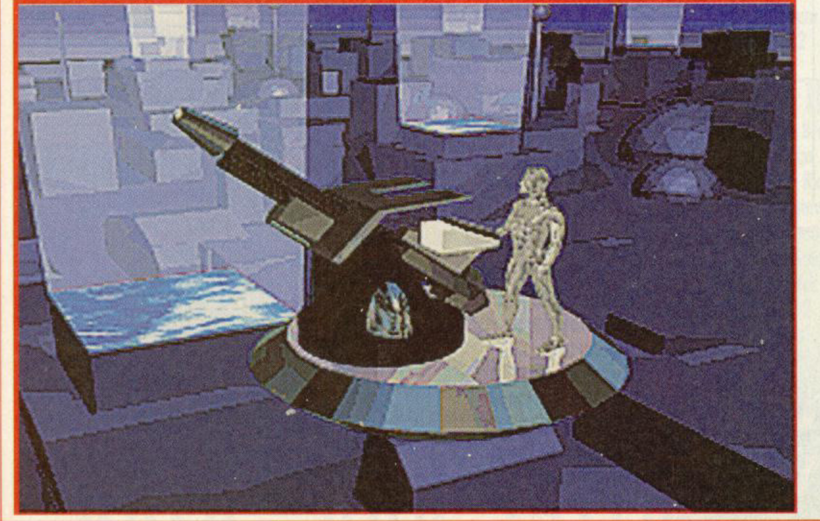
Quizz: Sag mir wo der Ausgang ist







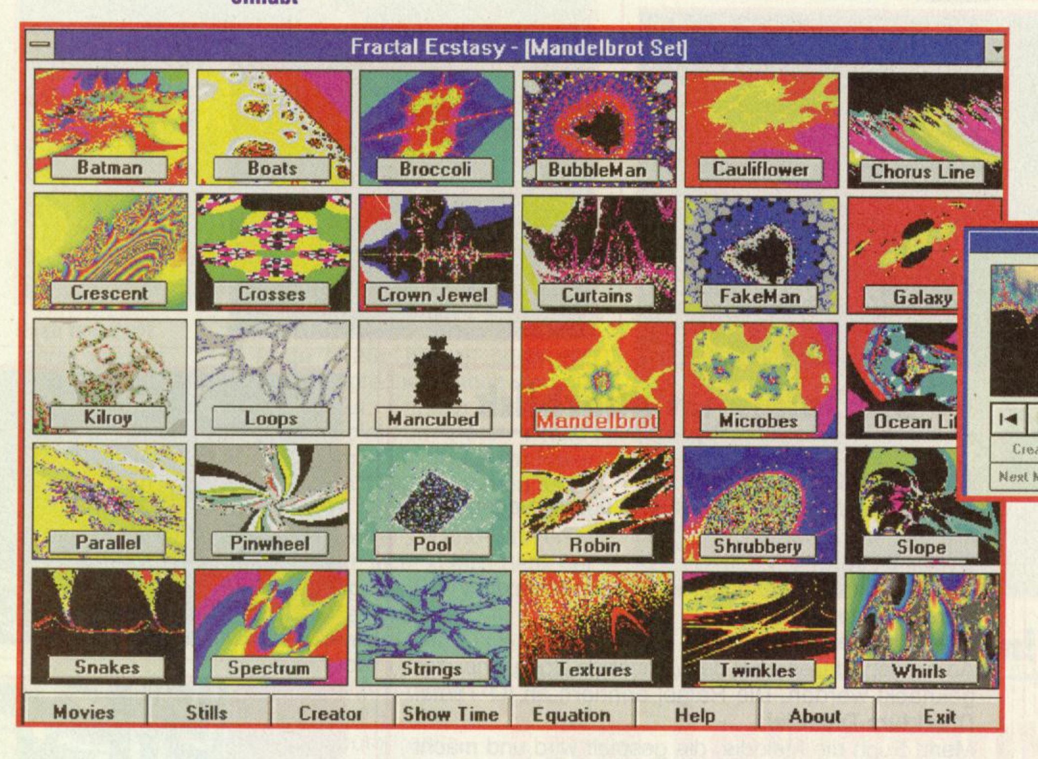
Summ, summ, summ, Bienchen summ herum – der Ventilator wartet schon



Gefährlich: Cyberjobe im Cyberspace



Die 30 Obergattungen zeigen, auf was Ihr Euch ungefähr einlaßt



Ein füllendes Abendprogramm (fast) ohne Werbung: Kamerafahrten durch Fraktale

Interaktive Iteration

Fractal Ecstasy

FAZIT

Netter Verschnitt von Multimedia, Fraktalen und CD

Gute Fraktalgeneratoren gibt es bereits für 10 Mark in der Shareware-Ecke. Deswegen geben nur die Filme *Fractal Ecstasy* eine Lebensberechtigung. Außer einem Nebensatz wurde auf die mathematischen Hintergründe verzichtet.

Daß Mathematik nicht unbedingt langweilig sein muß, beweist die Multimediafirma Deep River Publishing: In *Fractal Ecstasy* verbinden die Amerikaner staubtrockene Mathematik, die bunte Welt der Fraktale und den Datenschlucker Compact Disc zu einem quirligen Gemisch. Dabei haushalteten die Jungs aus Maine mit den 650 MByte der Compact Disc und ließen sich etwas Besonderes einfallen, um das relativ ausgelutschte Thema Fraktale noch einmal frisch aufzubereiten.

Schon das sauber strukturierte Hauptmenü überrascht Euch mit 30 fraktalen Gattungen, denen eine bestimmte Ausgangsformel zu Grunde liegt. Spaßeshalber wurden den einzelnen Gattungen gleich passende Namen wie Galaxy, Loops oder Chorus Line verpaßt, die meist auf das Outfit schlußfolgern lassen. Jede dieser 30 Gattungen kann per Menü weiterverarztet werden. Ausgehend von den einzelnen Icons könnt Ihr einen Film abspulen, ausgewählte Standbilder und die mathematische Gleichung, die benutzt wurde, auf den Monitor holen. Speziell die Filme machen *Fractal Ecstasy* alle Ehre. Zwar dürfen die Kamerafahrten durch die Fraktale nur im multimedialen Briefmarkenformat bewundert werden, doch dafür wurde dem Trip eine anheimelnde musikalische Untermalung verpaßt. Da die Rechenpower der häuslichen PCs noch nicht ausreicht, um Fraktale in Echtzeit zu berechnen, machen die AVI-Files mit der üblichen Auflösung von 160 x 120 Punkten eine gute Figur und lassen den Zuschauer vom Supercomputer träumen. Die ausgesuchte Bildersammlung schließt ungefähr 1000 Bilder in einer Auflösung von 640 x 480 Punkten ein. Fällt Euch ein Bild besonders ins Auge, könnt Ihr Euch das Fraktal unter den Nagel reißen und geradewegs in den Fractal Creator wechseln. Mit den kopierten Daten berechnet der Fractal Creator das Bild noch einmal in Eurer Bildschirmauflösung. In dem frisch berechneten Bild könnt Ihr nun weiter in interessante Bereiche hineinzoomen oder Euch einen Überblick verschaffen, indem Ihr einen Schritt herauszoomt. Daneben könnt Ihr Eure Fraktale einer intensiven Farbbehandlungskur unterziehen: Zu diesem Zweck habt Ihr die Möglichkeit, vorbereitete Farbpaletten zu laden, das Color Cycling einzusetzen, eine Farbpalette per Zufall auszuwählen und ein Spektrum berechnen zu lassen. Die Zeiten, als sich die häuslichen Fraktale noch in 200 x 120 Pixeln und 16 Farben entschälten, sind ein für allemal vorbei. In *Fractal Ecstasy* seid Ihr nur an die Möglichkeiten Eurer Grafikkarte und der Auflösung von Windows gebunden und könnt so bildschirmfüllende Fraktale berechnen. *cd*

Info

Name:	Fractal Fantasy
System:	MS-DOS
Hersteller:	Deep River Publishing
Zirka-Preis:	140 Mark
Testmuster:	Blue Man Publishing
Minimal:	386SX, 2MB RAM, CD ROM, 150 KB/s, 5 MB Festplatte, Super VGA, Maus, Transfer Rate, SVGA, Windows 3.1
Unterstützt:	Windowskompatible Soundkarten

Der Fractal Creator kann aus den Filmen und den Standbildern gestartet werden, läuft im Windows-Hintergrund und berechnet Eure Bildschirmauflösung

Wir verkaufen ausschließlich Originalware in A-Qualität!



On-line Service

BESTELL-TELEFON:
0211-633 006
Mo.-Fr.: 9.00 - 18.00

PC-HARDWARE

Artikel	Preis
Matsushita 562 Double Speed incl.Controller	DM 469,00
Mitsumi FX 001D Double Speed incl. Controller	DM 419,00
Sony CDU 33 A Double Speed OEM	DM 399,00
Enjoy PC Symphonie, AdLib-komp.	DM 45,00
Media Concept SB 2.0, Kompatibel	DM 98,00
Media Concept 2.0 Plus, Boxen,Micro	DM 129,00
Sound Blaster Pro Deluxe	DM 215,00
Sound Blaster 16 Basic	DM 269,00
Sound Blaster 16 Multi CD	DM 325,00
Sound Blaster 16 ASP Multi CD	DM 419,00
Sound Blaster 16 ASP SCSI 2	DM 485,00
Orchid SoundWave 32	DM 549,00
Multimedia KIT 1 Mitsumi FX 001D im KIT mit Soundblaster Pro	DM 599,00
Multimedia KIT 5 Matsushita 562B im KIT mit Soundblaster 16	DM 699,00
Multimedia KIT 7 Sony CDU 33A Double Speed OEM m. Soundbl. 16 ASP	DM 729,00
Multimedia KIT 8 Toshiba 3401 B im KIT mit Soundblaster 16 ASP SCSI 2	DM 1249,00
Fax-Modem Ibis Link 14400, Gruppe 3, V.3.2 intern	DM 399,00
Super MouseII schwarz o. weiß	DM 24,90
Thrustmaster Flight Stick	DM 159,00
Gravis Pro Analog	DM 89,00
Gravis Gamepad	DM 49,00
Competition Pro PC-Stick	DM 59,00
Diskette HD 3 1/2" 1,44 MB formatiert, 10er Box	DM 9,99

weitere Produkte auf Anfrage!

PC-SOFTWARE-HITS

Artikel	Preis
Aces over Europe	DM 94,90
Air Warrior	DM 109,90
Alone the Dark 2	DM 89,90
Anstoß	DM 79,90
Archon Ultra	DM 89,90
B-Wing (X-Wing Misssion Disk 2)	DM 48,90
Battle Isle 2	DM 109,90
Christoph Kolumbus	DM 94,90
Comanche Mission Disk 2	DM 54,90
Das Schwarze Auge2 (Sternschweif)	DM 94,90
Day of the Tentacle (Manic Mansion 2)	DM 99,90
Der Planer	DM 94,90
Die Siedler	DM 99,90
Dragonsphere	DM 99,90
Elite 2 - Frontier	DM 79,90
Flugsimulator 5.0	DM109,90
Forgotten Castle	DM 94,90
Gabriel Knight	DM 79,90
Goblins 3	DM 94,90
Hattrick	DM 84,90
Inca 2	DM 99,90
Iron Helix	DM 84,90
Jurassic Park (Dino Park)	DM 79,90
Krusty's Fun House (Simpsons)	DM 59,90
Leisure Suit Larry 6	DM 79,90
Lothar Matthäus Fußball	DM 84,90
Mad News	DM 89,90
Microcosm	DM 94,90
Mortal Kombat	DM 59,90
Pizza Connection	DM 94,90
Privateer Special Operation	DM 49,90
Quest for Glory 4	DM 79,90
Sim City 2000	DM 89,90
Star Trek II	DM 94,90
Starlord	DM 94,90
Syndicate	DM 94,90
Syndicate Data	DM 43,90
T.F.X. (Tactical Fighter Experiment)	DM 99,90
Terminator Rampage	DM 79,90
Ultima 8 - Pagan	DM 94,90
Ultima 8 - Pagan Speech Pack	DM 44,90
X-Wing	DM 99,90
X-Wing Mission Disk	DM 63,90
Zeppelin - Giants of the Sky	DM 94,90

Nicht lange warten, sofort bestellen.

Nutzen Sie die zeitgemäßen Finanzierungsangebote von On-Line.

Die Finanzierung erfolgt über die Hausbank, der effektive Jahreszins beträgt immer 12,9%.

Wir akzeptieren American Express, Eurocard und Visa!

PC-SPIELE FÜR CD ROM:

Artikel	Preis
Alone in the Dark 2	DM 109,90
Battle Isle 2	DM 109,90
Comanche inkl. Mission Disk	DM 109,90
Day of the Tentacle	DM 99,90
Der Rasenmähermann	DM 99,90
Gabriel Knight	DM 94,90
Goblins 3	DM 109,90
Hand of Fate	DM 94,90
Inca 2	DM 114,90
Iron Helix	DM 84,90
Journeyman Projekt	DM 79,90
Jurassic Park	DM 79,90
Larry 6	DM 94,90
Man Enough	DM 89,90
Microcosm	DM 99,90
Rebel Assault	DM 94,90
Strike Commander	DM 99,90
Turrican 2	DM 69,90
Zeppelin - Giants of the Sky	DM 99,90

PC-EROTIK SOFTWARE ab 18 Jahre

Artikel	Preis
Moving Fantasies	DM 59,90
Visual Fantasies	DM 59,90
Total Fantasies	DM 59,90
VTO Foxy Clips	DM 49,90
VTO Teresa in Paradise (Poker)	DM 89,90
VTO Teresa Personally (Poker)	DM 89,90
Sweet Little Sixteen	DM 49,90

SOFTWARE AMIGA 500/2000

Artikel	Preis
Alien Breed 2	DM 54,90
Ambermoon	DM 94,90
Anstoß	DM 79,90
Aufschwung Ost	DM 63,90
Battle Isle 2	DM 94,90
Body Blows Galactic	DM 54,90
Campaign 2	DM 79,90
Cannon Fodder	DM 63,90
Christoph Kolumbus	DM 84,90
Crazy Sports Football	DM 63,90
Der Schatz im Silbersee	DM 94,90
Die Siedler	DM 94,90
Dune 2	DM 63,90
Eishockeymanager	DM 87,90
Elite 2 - Frontier	DM 63,90
F117 A Nighthawk	DM 79,90
Goal	DM 69,90
Goblins 3	DM 79,90
Gunship 2000	DM 79,90
Hannibal	DM 79,90
Hattrick	DM 79,90
Hired Guns	DM 69,90
History Line 1914-1918	DM 79,90
Indy 4 Adv.	DM 94,90
Jurassic Park	DM 63,90
Kingmaker	DM 79,90
Legend of Kyrandia	DM 87,90
Lemmings 2	DM 69,90
Lothar Matthäus	DM 69,90
Mad News	DM 79,90
Micro Machines	DM 54,90
Morph	DM 54,90
Oscar	DM 54,90
Prime Mover	DM 63,90
Railroad Tycoon	DM 99,90
Simon the Sorerer	DM 79,90
Space Hulk	DM 76,90
Space Quest 4	DM 89,90
Syndicate	DM 69,90
The Chaos Engine	DM 54,90
The Lost Vikings	DM 79,90
Tornado	DM 79,90
Traps´n Treasure	DM 69,90
Turrican 3	DM 69,90
Uridium 2	DM 54,90
Zool 2	DM 54,90

SOFTWARE AMIGA 1200/4000

Artikel	Preis
Alien Breed 2	DM 63,90
Anstoss	DM 79,90
Body Blows Galactic	DM 63,90
Burntime	DM 79,90
Civilisation	DM 79,90
Der Schatz im Silbersee	DM 94,90
Hattrick	DM 79,90
Ishar 2	DM 63,90
Jurassic Park	DM 69,90
Morph	DM 69,90
Pinball Fantasies	DM 63,90
Sim Life	DM 94,90
Simon the Sorcerer	DM 94,90
Soccer Kid	DM 69,90
Star Trek	DM 79,90
T.F.X.	DM 79,90
Whales`s Voyage	DM 69,90
Zool 2	DM 54,90

SOFTWARE AMIGA CD 32

Artikel	Preis
Alien Breed Special Edition	DM 39,90
Jurassic Park	DM 69,90
Microcosm	DM 79,90
Pinball Fantasies	DM 69,90
Pirates! Gold	DM 69,90
Project X	DM 34,90
Sensible Soccer	DM 54,90
Sleepwalker	DM 63,90
Soccer Kid	DM 69,90
T.F.X.	DM 69,90
Zool 2	DM 63,90

AMIGA-HARDWARE

M-TEC Turbosysteme für Amiga:

Artikel	Preis
M-Tec 68020i o. RAM für A500	DM 249,00
M-Tec 68030 mit 1MB 32-Bit FASTRAM für A500	DM 399,00
M-Tec 68030 mit 4MB 32-Bit FASTRAM für A500	DM 699,00
M-Tec 68030/28 ohne RAM mit MMU 28MHz für A-1200	DM 399,00
512 KB mit Uhr für A-500	DM 49,00
1 MB m. Uhr für A-600	DM 99,00
2,0 MB m. Uhr für A-500	DM 229,00
Speicherkarte M-Tec 1 MB 32-Bit FASTRAM mit Uhr für A-1200	DM 169,00
1 MB Modul f. Turbosysteme	DM 99.00
4 MB Modul f. Turbosysteme	DM 349,00
A600 Adapter für A500 Turbosysteme	DM 219,00

Festplatten/Laufwerke

Artikel	Preis
210 MB 3,5" für A500/2000 extern incl. Controller/Alfa Power	DM 649,00
210 MB 3,5" für A600/1200 extern incl. Controller	DM 649,00
3,5" Dual Speed Floppylaufwerk - extern	DM 269,00
- intern	DM 219,00
Floppylaufwerk 3,5" extern	DM 119,00
Floppylaufwerk 3,5" intern	DM 99,00

Diverses

Artikel	Preis
Competition PRO Mini mit Diskettenbox	DM 29,90
Competition STAR Mini mit Diskettenbox	DM 35,90
Gravis Gamepad	DM 39,90
Mega Maus MK-2	DM 29,90
Mindscape Power Players	DM 9,90
Kickstart Umschaltplatine f.A-500 incl. Kickstart 2.0	DM 199,00
Kickstart Umschaltplatine für A-500 1.3-2.0	DM 29,90
Schnittstellen-Chip CIA8520	DM 19,00
Disketten 2DD 3,5"/720 KB, 10 Stück	DM 7,90

Solange der Vorrat reicht.

Änderungen und Irrtümer vorbehalten.

Hard- und Software für Amiga & PC

On-Line Service ist eine Division der SOFT & SOUND Software GmbH, Rethelstr. 130, 40 237 Düsseldorf



FAZIT

In dieser Zusammenstellung bisher unveröffentlichte Satellitenbilder. Gelungene Verbindung von politischer und geologischer Weltkarte.

Sehr schnell langweilig, da man sich bald durch alle Bilder hindurchgesehen hat

Dies ist keine eingetrocknete Pfütze, sondern Nordamerika aus dem Weltraum

Eine politische Übersicht der Erde, darf auch in Small Blue Planet nicht fehlen

Geplättet

Small Blue Planet

Informationsschwangere Wälzer wie Lexikas oder Atlanten sind die bevorzugten Fundgruben der Multimedia-Entwickler. Nachdem der digitale Atlantenmarkt relativ ausgereizt ist, kamen die Multimedia-Freaks der in San Francisco beheimateten Firma Now What-Software auf eine besonders spitzfindige Idee. Sie besorgten sich die Rechte der Satellitenaufnahmen der amerikanischen Raumfahrtbehörde NASA und stellten diese zu einem Atlas der etwas anderen Art zusammen. Über ein Cursor-Interface kann der digitale Globetrotter über die Reliefaufnahmen der Welt scrollen und sich in verschiedene Großstädte hineinzoomen. Geologische Formationen wie Berge, wichtige Seen oder Flüsse wurden mit einem Marker versehen. Bei den Reliefaufnahmen aus dem Weltall wurde hauptsächlich Nordamerika berücksichtigt, das sich sogar in verschiedenen Stufen zoomen läßt. Neben den Satellitenaufnahmen wurde *Small Blue Planet* eine politische Übersicht der Erde und eine Zeitzonenübersicht der Erde verpaßt. *cd*

Info

Name:	Small Blue Planet
System:	MS-DOS
Hersteller:	Now What Software
Zirka-Preis:	140 Mark
Testmuster:	Blue Man Publishing
Minimal:	386SX, 2MB RAM, CD ROM, 150 KB/s, 5 MB Festplatte, Super VGA, Maus, Transfer Rate, SVGA, Windows 3.1
Unterstützt:	Windowskompatible Soundkarten

Der Medikus

Mayo's Health Clinic

FAZIT

Kompetente medizinische Informationen, leichtverständlich aufbereitet

Etwas trocken und viel Text

Auch abgehärteten Computerspielern geht es nicht immer gut: Wenn Euch nach exzessivem *Doom*-Genuß der Kopf dröhnt oder nach einem *Streetfighter 2*-Abend der Daumen im rechten Winkel von der Hand absteht, braucht Ihr Euch nun keine Sorgen mehr zu machen. Mit dem *Mayo Clinic Family Health Book* könnt Ihr auf rechnergestützter Grundlage Eurem Leiden auf den Grund gehen und im Optimalfall einen wirksamen Heilungsprozeß einleiten. Wie der Name schon andeutet, ist das *Mayo Clinic Family Health Book* wie ein Buch organisiert. Die CD-ROM-Klinik geht dabei von einem in fünf Kapitel unterteilten Inhaltsverzeichnis aus. Ihr als amtierender CD-ROM-Medikus findet schließlich im *Mayo Clinic Family Health Book* Themengebiete wie die Entwicklung des Menschen in den verschiedenen Altersstufen, die Wirkung von Umwelteinflüssen auf den menschlichen Organismus, allerlei Krankheiten, Tips und Tricks zur gesunden Lebensführung und eine Einführung in die moderne Medizin. Die meisten Informationen werden dabei in Textform geliefert, der mit Hypertextfunktionen, Querverweisen und Tabellen aufgelockert ist. Zur Untermalung des digitalen Leidens könnt Ihr außerdem Bilder und Animationen zum Thema abrufen. *cd*

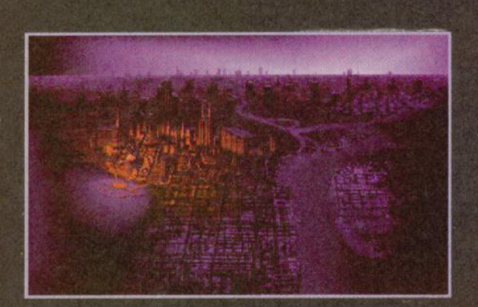
Hellraiser läßt grüßen: Wir sehen uns einen Brustkorb von innen an

Info

Name:	Mayo Clinic Family Health Book
System	MS-DOS
Hersteller:	Mayo
Zirka-Preis:	140 Mark
Testmuster:	Procom Technologies
Minimal	386SX, 2MB RAM, CD ROM, 150KB/s, 3 MB Festplatte, Super VGA, Maus, Transfer Rate, SVGA,Windows 3.1
Unterstützt:	Windows kompatible Soundkarten

BLOODNET

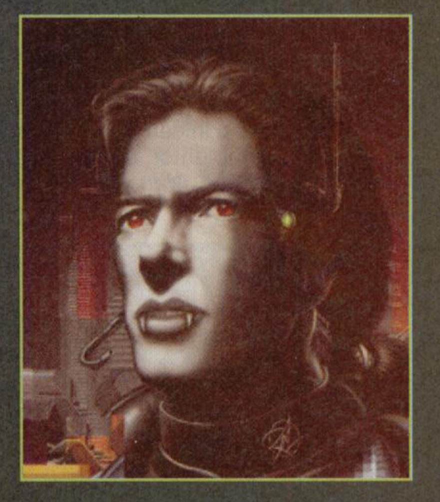
Die dunkle Zukunft der digitalen Netze. Dracula lebt!



Manhattan im Jahre 2094. Die High-Tech-Zukunft hat begonnen. Alles ist gesteuert von gigantischen Daten-Netzwerken. Aber mit ihnen sind auch dunkle Wesen wieder auferstanden. Der berüchtigte Vampir Van Helsing ist es, der alles kontrolliert - und er weiß sich gegen seine Feinde zu schützen.

Er lockte Dich, den Freelancer Ransom Stark, in eine böse Falle. Nuv Dein Neural-Implantat bewahrte Dich davor, dem Biß des Vampires sofort zu erliegen.



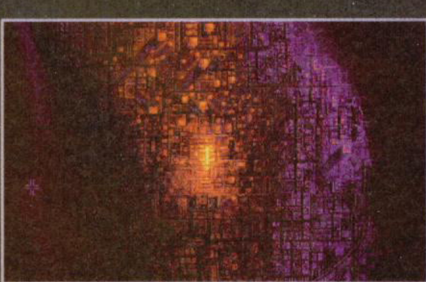


Mit Deiner bizarren Bande aus Cyberpunks, Söldern und Computer-Hackern hast Du die Chance, in den Cyberspace einzudringen, um die verschleppte Miss Tackett zu finden - die einzige Person, die Vampir-Bisse neutralisieren kann. Gelingt es Dir, dann wartet die eigentliche Aufgabe auf Dich: Das legendäre Computer-Programm Icebreacker zu finden, mit dem ein globaler Eingriff in die Netze des Van Helsing möglich ist - um seine finstere Macht endlich zu brechen.

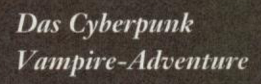


Aber die Zeit wird knapp und manchmal schon übermannt Dich der Durst ... nach Blut!

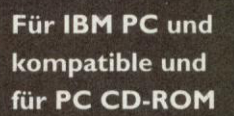




BLOODNET



Das Cyberpunk Vampire-Adventure



Für IBM PC und kompatible und für PC CD-ROM









THE RIDGE, CHIPPING SODBURY, AVON BS17 6AY, GB

Stoned



Rockman schlüpft in eine dicke Rüstung

geht so

Rockman alias *Mega Man* hat mich so manche Stunde Schlaf gekostet: auf dem NES. Auf dem Super Nintendo raubt mir der schlagkräftige Knirps eher die Nerven. Bei dem Versuch auf Nummer Sicher zu gehen – nämlich das Originalspielprinzip von *Rockman* möglichst verlustfrei auf 16 Bit zu übertragen – sind die Programmierer für meinen Geschmack zu sehr am Vorbild hängengeblieben. Spielerisch ist *Rockman X* nichts anderes als ein Aufguß des Oldies *Mega Man 3* – von Neuheiten, spielerischen Finessen oder witzigen Einlagen keine Spur. Technisch hinkt *Rockman* moderner Super Nintendo-Software zudem ein paar Meilen hinterher: Keine Grafikspektakel, selten sind mehr als drei Sprites gleichzeitig zu sehen (und das aus gutem Grund!) und relativ flaue Hintergrundbilder tragen nicht gerade zur Begeisterung bei. Daß außerdem in fast jedem Level immer wieder die gleichen Feinde auftreten, nehme ich den Designern persönlich übel – ist es doch ein Zeichen für Einfalls- und Ideenlosigkeit. Ein letzter Kritikpunkt: Trotz sprichwörtlicher japanischer Gründlichkeit hat sich ein ernster Bug ins Programm gemogelt. Unversehens findet man sich nach einem Feuergefecht in der Levelmitte am Ende einer Spielstufe wieder, der Motz ist erledigt, die Extrawaffe eingesackt – ohne eigenes Zutun!

Rockman X

Nippons Superhelden rüsten auf: Im japanischen Inselreich haben herzhafte Heroen Hochkonjunktur. *Rockman* ist dort einer der populärsten Helden. In hiesigen Breitengraden und in den USA ist *Rockman* nur unter dem Pseudonym *Mega Man* bekannt. Bislang sorgte *Rockman/Mega Man* nur auf NES bei verschiedenen Ultra-Unholden für Unruhe. Jetzt verschafften die Capcom-Entwickler dem Helden ein Debüt auf Nintendos 16-Bit-Konsole. In *Rockman X* müßt Ihr über acht verschiedene Level überstehen, die von der Seite gezeigt werden, um im Finalgefecht wieder einmal einen Oberbösewicht aus dem Spieleuniversum zu pusten.

Am Anfang ist *Rockman X* nur mit einem relativ laschen Laserhandschuh ausgestattet. Normalerweise verfeuert der Laser nur kleine Energiestrahlen, drückt Ihr den Feuerknopf länger, lädt sich *Rockman* auf und verschießt einen fetten Laserbeam. Zusätzlich dazu kann *Rockman* im Laufe des Spiels eine ganze Reihe Extrawaffen ergattern. Am Ende jeder Spielstufe wartet ein ekliger Endgegner auf Euch. Ist der Motz besiegt, taucht nun dessen Waffe – beispielsweise Lenkraketen, Eislaser oder Bumerangkanone – in *Rockmans* Arsenal auf. Per Knopfdruck aktiviert Ihr die neue Bewaffnung. Dummerweise haben alle Extrawaffen nur einen beschränkten Energievorrat. Ist der Saft alle, funktionieren die Extras nicht mehr und *Rockman* muß mit dem Standardlaser weiterschießen. Glücklicherweise hinterlassen einige Feinde Energiekapseln in verschiedenen Größen und Varianten. Eine Version frischt *Rockmans* Lebensenergie auf, eine andere versorgt die Extras mit Strom. Verliert *Rockman* mal alle Bildschirmleben, gibt's ein Paßwort, mit dem Ihr später im alten Level wieder einsteigt. *mh*

Welchen Level spielen wir denn als nächstes





Hier suchen wir eine Waffe aus (oben). Rockman präsentiert den Powerbeam (unten).



Genre: Action
Hersteller: Capcom
Zirka-Preis: 140 Mark
Testmuster: Galaxy

SNES 60%

Grafik: 62% Sound: 61%
Schwierigkeit: mittel
Besonderheiten: Paßwort, Japan-Import

Wollen auch Sie bei uns anecken ?



Bestellannahme: 0241/533131 von 10 Uhr - 18.30 Uhr
: 0241/527010 von 19 Uhr - 21.30 Uhr
Faxbestellung : 0241/508973 oder 0241/563902

Ladengeschäft : GoerdelerStr.38, 52066 Aachen

IBM 386DX SVGA HD 4MB

Titel	Preis
Alone in the Dark 2 DV	89,90 DM
Anstoß DV	64,90 DM
Archon Ultra EV	64,90 DM
Battle Isle 2 * DV	Vb,mögl.
Cannon Fodder * DH	56,90 DM
Christoph Kolumbus DV	89,90 DM
Comanche - Over the edge DV	49,90 DM
Das schwarze Auge 2 * DV	Vb,mögl.
Die Siedler * DV	Vb,mögl.
DOOM EV	79,00 DM
Epic Pinball EV Vollvers.	79,00 DM
Fire & Ice DH	49,90 DM
Flight Simulator 5.0 DV	134,90 DM
Gabriel Knights * DV	74,90 DM
Hand of Fate/Kyrandia 2 * DV	Vb,mögl.
Hattrick ! * DV	79,90 DM
Indy Car Racing DV	79,90 DM
Larry 6 * DV	79,90 DM
Lords of Power DH	79,90 DM
Links Pro 386 DH	89,90 DM
Links Pro Course Disk je	44,90 DM
Mephisto Genius DV	119,90 DM
Mortal Kombat DH	54,90 DM
NHL Hockey DH	79,90 DM
Pacific Strike * DH	Vb,mögl.
Pizza Connection * DV	Vb,mögl.
Privateer DH	84,90 DM
Privateer Speech DH	34,90 DM
Privateer Special Ops.* DH	39,90 DM
Police Quest 4 EV	64,90 DM
Sam & Max DV	84,90 DM
Sensible Soccer DV	49,90 DM
Silverball DH	49,90 DM
Sim City 2000 EV	69,90 DM
Subwar 2050 DV	94,90 DM
Software Manager * DV	Vb,mögl.
Syndicate Data Disk DV	34,90 DM
SSI-21 Seawolf * DH	79,90 DM
Starlord * DV	89,90 DM
Terminator Rampage EV	64,90 DM
Ultima 8 * EV/DV	Vb,mögl.
X-Wing DH	84,90 DM
X-Wing Upgrade Kit DV	44,90 DM
B-Wing DV	39,90 DM
Zeppelin DV	79,90 DM

Amiga 1MB

Titel	Preis
Apocalypse DH	49,90 DM
Alien Breed 2 DH	44,90 DM
Ambermoon DV	79,90 DM
Anstoss DV	64,90 DM
Aufschwung Ost DV	54,90 DM
Burntime DV	64,90 DM
Burntime A 1200 DV--	64,90 DM
Cannon Fodder DH	49,90 DM
Christoph Kolumbus DV	69,90 DM
Civilization DV	74,90 DM
Combat Air Patrol DH	56,90 DM
Die Siedler DV	79,90 DM
Desert Strike DH	54,90 DM
Elfmania DH	49,90 DM
Elite 2 DH	49,90 DM
Eishockey Manager DV	69,90 DM
Hattrick ! * DV	64,90 DM
Indiana Jones 3 DV	39,90 DM
Jurassic Park DH	56,90 DM
Kings Quest 6 * DV	56,90 DM
Lords of Power DH	69,90 DM
Maniac Mansion DV	39,90 DM
Mortal Kombat DH	49,90 DM
Mr.Nutz DH	49,90 DM
Pizza Connection * DV	Vb,mögl.
Seek & Destroy DH	39,90 DM
Software Manager * DV	Vb,mögl.
Soccer Kid DH	56,90 DM
Syndicate DV	56,90 DM
Tornado DV	64,90 DM
T.F.X. A 1200 * DH	64,90 DM
Turrican 3 DH	49,90 DM
Uridium 2 DH	44,90 DM
Zak McCracken DV	39,90 DM
Zeppelin * DV	64,90 DM
Zool 2 DH	44,90 DM

High End Joysticks

Titel	Preis
Gravis Amiga/Atari	59,90 DM
Gravis Analog Pro	79,90 DM
Gravis Gamepad	49,90 DM
CH Flightstick	89,90 DM
Thrustm.FCS Mark I B	159,00 DM
Thrustm.WCS MK IIB	259,00 DM

CD ROM GAMES

Titel	Preis	Titel	Preis
BAT 2 * DV	79,90 DM	Iron Helix DV	79,90 DM
Battle Isle 2 * DV	Vb,mögl.	Lawnmower Man DH	84,90 DM
Burning Steel + Mission DV	94,90 DM	Lands of Lore DV	79,90 DM
Comanche + Mission DV	99,90 DM	Microcosm * DH	Vb,mögl.
Day of the Tentacle * DV	84,90 DM	Rebell assault EV	84,90 DM
Inca 2 - Wiracocha DV	119,90 DM	Super Strike C. DH	84,90 DM

HARDWARE+MULTIMEDIA

Titel	Preis
TOSHIBA 3401 mit Contr.	1149,00 DM
Matsushita CD 562 B	449,00 DM
SBS 300 Yamaha Lautspr.	239,00 DM
SB Pro DeLuxe Edition	219,00 DM

CREATIVE LABS

Titel	Preis
SB 16 Basic Edition	299,00 DM
SB 16 ASP Multinorm	449,00 DM
SB 16 SCSI-2	449,00 DM
Waveblaster f. 16 Bit	449,00 DM

Dies ist nur ein geringer Auszug aus unserem aktuellen Lieferprogramm. Fragen Sie bitte nach weiteren lieferbaren Titeln auch für andere Computer - und Konsolensysteme. Versandpreise sind keine Ladenverkaufspreise. Versand per Post-NN plus 9 DM Porto- und Verpackungskosten plus 3 DM Zahlkartengebühr, ab 150 DM Versandkostenfrei. Versandkosten bei Vorkasse per Überweisung (Konto bei Sparkasse Aachen 40008260, BLZ 39050000) oder Euroscheck 8 DM. Lieferung ins Ausland nur gegen Vorkasse (Euroscheck) zzgl. 23 DM. Angebot freibleibend solange Vorrat reicht. Druckfehler, Irrtümer, Preis- und Produktänderungen vorbehalten.

MICRO MAGIC

Heiße Spiele – Starke Preise

***** TEL . 02371 - 36330 *****

Mo. - Do. 10 - 18.30 Uhr Fr. 10 - 16.00 Uhr

	PC	Amiga
1869	78,- DV	66,- DV
A-Train	90,- DV	72,- DV
-Consturction Set	42,- DV	42,- DV
Aces of T. Pacific	66,- DH	
- Mission Disk 1	48,- EV	
Aces over Europe D	74,- DV	
Airbus A 320	66,- DV	66,- DV
Alien 3		48,- DH
Alien Breed 2		48,- DH
Alien Breed	54,- DH	
Alien Breed SE 92		25,- EV
Alone i.t.Dark 1 od.2	84,- DV	
Ambermoon		78,- DH
Anstoss	66,- DV	66,- DV
Archon Ultra	* 78,- DV	
Battle Isle 2	* 78,- DV	* 78,- DV
Battle Team	72,- DH	66,- DH
-Battleisle Data 2	48,- DH	48,- DH
Big Sea	* 66,- DH	* 60,- DH
Blastar		48,- DH
Body Blows	54,- DH	48,- DH
Body Blows Galact.		48,- DH
Budokan	32,- DH	32,- DH
Bund.Man.Prof 2.0	66,- DV	66,- DV
Burning Steel	78,- DV	
-Data 1,2 od.Editor je	36,- DV	
Burntime	78,- DV	66,- DV
Cannon Fodder	* 60,- DH	54,- DH
Caribbean Desaster	* 79,- DV	* 67,- DV
Chaos Engine		54,- DH
Christoph Kolumbus	78,- DV	72,- DV

Aufschwung Ost
PC 66,- DV Amiga 60,- DV

	PC	Amiga
Civilization	90,- DV	75,- DV
Comanche	84,- DV	
-Mission Disk 1 od.2 je	54,- DV	
Curse of Enchantia	60,- DH	60,- DH
Cyber Race	79,- DV	
Darkseed	49,- DV	
DSA	77,- DV	71,- DV
DSA 2 Sternenschw.	* 78,- DV	
Delivery Agent		37,- DV
Der Clou	* 79,- DV	* 67,- DV
Der Patrizier	78,- DV	66,- DV
Der Planer	78,- DV	
Die Schöne u.Biest	76,- DV	
Die Siedler	* 78,- DV	78,- DV
Doom	75,- DH	
Dune 2	60,- DV	54,- DV
Eishockey Manager	78,- DV	72,- DV
Elfmania		* 49,- DH
Elite 2	66,- DH	54,- DH
Epic Pinball	75,- DH	
Espana 92	27,- DH	
Eye of Beholder 1	39,- DV	39,- DV
Eye of Beholder 2	78,- DV	78,- DV
Eye of Beh 3 Dtsch	78,- DV	
F 15 Str. Eagle 3	90,- DH	
F 17 Challenge		28,- DH
F-19 Stealth Fight	35,- DH	35,- DH
Falcon 3.0	90,- DV	
-Mission Disk 1	54,- DH	

Mr. Nutz
Amiga * 49,- DH

	PC	Amiga
-Miss.Disk 2 MIG29	54,- DH	
Fallen Empire	84,- DV	78,- DV
Fire And Ice	54,- DH	48,- DH
First Samurai	27,- DH	34,- DH
Flashback	66,- DV	60,- DV

	PC	Amiga
Genesia		54,- EV
Global Gladiators		50,- DH
Globdule		54,- DH
Go Simulator	79,- DH	
Goal !	59,- DH	55,- DH
Gobliins 3	78,- DH	66,- DH
Gunship 2000	90,- DH	66,- DH
Gunship 2000 Data	54,- DH	
Hannibal	78,- DV	66,- DV
Harpoon 2	* 79,- EV	
Hattrick!	* 78,- DV	* 66,- DV
Heimdall	34,- DV	34,- DV
History Line 14-18	66,- DV	66,- DV
Human Race Standal	49,- DV	49,- DV
Humans	40,- DH	40,- DH
Inca	89,- DV	
Inca 2	84,- DV	
Incredible Deluxe	72,- DV	
Incredible Machine	66,- DV	
Incredible Toons	75,- DV	
Indiana Jones 3	39,- DV	39,- DV
Indiana Jones 4	84,- DV	79,- DV
Indy Car Racing	78,- DV	
Innocent un.caught	84,- DH	* 66,- DH
Ishar 2	60,- DV	54,- DV
Jurassic Park	66,- DV	54,- DV
Kings Quest 6	77,- DV	* 60,- DV
Lands of Lore DV	59,- DV	
Laura Bow 2	66,- DV	
Leg.of Kyrandia 2	* 73,- DV	
Legends o.Kyrandia	66,- DV	66,- DV
Leis.S.Larry 6 DV	74,- DV	
Lemmings 2	78,- DH	59,- DH
Les Manley Lost LA	39,- DV	
Links 386 Pro	89,- DH	
-Firestone 2 (386)	45,- DH	
-Pebble Beach(386)	45,- EV	
Lords of Power	78,- DV	72,- DV
Lost in Time	84,- DV	
The Lost Viking	78,- DV	66,- DV
Lothar Matthäus	* 66,- DV	59,- DV
Lotus 3	60,- DH	
Lotus Compil.(1-3)		54,- DH
Mad TV	39,- DV	39,- DV
Maelstrom	84,- DV	* 72,- DV
Maniac Mansion 2	84,- DV	
Maupiti Island	25,- DH	

Sim City 2000 DV
PC * 84,- DV

	PC	Amiga
Might and Magic 4	78,- DV	
Might and Magic 5	84,- DV	
Missiles ov.Xerion		* 49,- DH
Monkey Island 2	78,- DV	78,- DV
Mortal Kombat	60,- DH	54,- DH
NHL Hockey	78,- DH	
No Second Price		57,- DH
On The Road	60,- DV	60,- DV
One step beyond	48,- DH	48,- DH
Oxyd Magnum	48,- DV	
Pacifik Strike	* 84,- DH	
-Speech pack	* 39,- DH	
Penthouse Hot Numb	36,- DV	36,- DV
Penthouse Deluxe	60,- DV	54,- DV
Pinball Dreams	59,- DH	48,- DH
Pinball Fantasies	61,- DH	54,- DH
Pinball Wizard		21,- DH
Pirates Gold	89,- DV	
Pirates!	32,- DH	32,- DH
Pizza Connection	* 79,- DV	* 79,- DV
Police Quest 3	66,- DV	
Pools of Darkn.DV	39,- DV	39,- DV
Powermonger	66,- DH	
Premier Manager 2	60,- EV	48,- EV

	PC	Amiga
Qwak		27,- DH
Railroad Deluxe	79,- DH	
Rally	67,- EV	
Red Baron	66,- DV	
-Mission Disk 1	48,- EV	
Return Medusa Gold	* 79,- DV	* 67,- DV
Return to Zorc	78,- DH	
Rex Nebula	39,- DH	
Sam + Max DV	84,- DV	
Schatz i.Silbersee	84,- DV	* 78,- DV
Second Samurai		* 60,- DH
Secret Monkey Isld	39,- DV	39,- DV

T.F.X.
PC * 84,- DH

	PC	Amiga
Sensi.Soccer 92/93	54,- DH	48,- DH
Shadowcaster	78,- DH	
Sherlock Holmes	78,- DV	
Siege +Data	39,- EV	
Silverball	54,- DH	
Sim Ant	39,- DV	39,- DV
Sim City Deluxe	78,- DH	78,- DH
Sim Earth	39,- DH	39,- DH
Sim Farm	78,- DV	
Sim Life	84,- DV	78,- DV
Simon the Sorcerer	84,- DV	68,- DV
Soccer Kid		59,- DH
Software Manager	* 79,- DV	* 67,- DV
Space Hulk	84,- DH	66,- DH
Space Qu.1-4 Comp	79,- EV	
Space Quest 4 DH	39,- DH	39,- DH
Space Quest 5	66,- DV	
SSN-21 Seawolf	* 79,- DH	
Star Trek	79,- DV	* 75,- DV
Star Trek 2	79,- DH	
Starlord	* 89,- DH	
Street Fighter 2	59,- DH	32,- DH
Strike Commander	84,- DH	
-Speeach	42,- DH	
-Tact.Operation 2	39,- DH	
Strip Poker 2	29,- DH	
Stronghold DV	79,- DV	
Subwar 2050	89,- DH	
Superfrog		48,- DH
Syndicate	78,- DV	59,- DV
-Data Disk 1	39,- DV	
Take a Break Pinb.	66,- DV	
Terminator 2	29,- DH	29,- DH
Terminat.2(Virgin)	54,- DH	54,- DH
Tetris	39,- DH	
Tornado	79,- DH	66,- DH
-Desert Storm	43,- DH	
Turrican 2	* 66,- DH	
Turrican 3		48,- DH
Ultima 5		39,- EV
Ultima 7-2 Serp.Is	78,- DH	
-Data Silver Seed	42,- DH	
Ultima 8	* 79,- DH	
-Speeach Acc.Pack	* 39,- DH	
Ultima Trilogy 2	69,- DH	
Ultima Underw. 1 od.2	72,- DH	
Uridium 2		48,- DH
V for Victory je	69,- EV	
Victory at Sea	* 78,- EV	
Wall Str. Manager	79,- DV	
Warlords 2	78,- EV	
Waterloo	19,- DH	19,- DH
Wing Commander		27,- EV
Wing.Comm Edition	84,- DH	
WC 2 + Speeach	66,- DV	
WC 2 Sp.Op 1+2 zus	49,- DH	
Wing Com.Academy	63,- DH	
WWF Wrestling	29,- DH	29,- DH
WWF Wrestling 2	39,- DH	39,- DH

HAMMERPREISE !

	PC	Amiga
Flight Sim Toolkit	99,- DH	
Flugsimulator 5.0	126,- DV	
-Scenery New York	51,- DH	
Football Manager 3	69,- DV	
Formula One GP	90,- DH	
Freddy Pharkas DV	63,- DV	
Fury o.the Furries	60,- DH	54,- DH
Gateway 2	60,- EV	
Prime Mover		54,- DH
Prince of Persia 1	32,- DH	32,- DH
Prince of Persia 2	67,- DH	
Privateer	84,- DH	
Privateer Speeach	39,- DH	
-Special Oper. 1	* 39,- DH	
Quarterpole	* 67,- DV	* 61,- DV
Quest for Glory 4	69,- EV	
X-Wing DH	84,- DH	
-Mission B-Wing	42,- DV	
X-Wing Upgrade Kit	53,- DV	
Xenobots	72,- DH	
Xmas Lemmings	36,- DH	36,- DH
Zeppelin	77,- DV	* 66,- DV
Zool		42,- DH
Zool 2		49,- DH

A 1200

Titel	Preis
Alien Breed 2	57,- DH
Anstoss	69,- DV
Body Blows Galac.	57,- DH
Elfmania	* 51,- DH
Jurassic Park	63,- DH
Penthouse Deluxe	63,- DH
Pinball Fantasies	57,- DH
Soccer Kid	63,- DH
Zool 2	* 51,- DH

T.F.X.
*** 69,-DH**

Titel	Preis
Hattrick	* 69,- DV

Amiga CD 32

Titel	Preis
Deep Core	51,- DH
Der Clou	* 69,- DV
Elite 2 Frontier	* 63,- DV

T.F.X
*** 69,- DH**

Titel	Preis
Fire Force	57,- DH
Jurassic Park	* 63,- DH
Pinball Fantasies	63,- DH
Pirates Gold	63,- DH
Seek + Destroy	51,- DH
Soccer Kid	* 63,- DH

CD – ROM PC

Titel	Preis
7th Guest	126,- DH
Alone in the Dark	89,- DV
Battle Isle 2	* 78,- DV
Burning Steel	84,- DV
Burntime	79,- DV
Chessmaster Pro	97,- DH
Comanche Compil.	89,- DV
Co.Girl Strippoker	66,- DV
Cyberrace	85,- DV
D-Gener+Mario Miss	39,- DH
Der Patrizier	84,- DV
Dracula unleashed	89,- DH
DSA	* 68,- DV
Eye o.Beholder 1-3	84,- DV
Gobliins 2	90,- DH
Gobliins 3	96,- DV

CD – ROM PC

Titel	Preis
Herbert Grönemeyer	37,- DV
History Line	60,- DV
INCA	108,- DV
INCA 2	108,- DV

T.F.X.
96,- DH

Titel	Preis
Iron Helix	79,- DH
Jones in fast Lane	39,- DH
Jurassic Park	66,- DH
Kings Quest 5	59,- DH
Kings Quest 6	84,- DH
Lands of Lore	* 79,- DV
Legend of Kyrandia	78,- EV

CD – ROM PC

Titel	Preis
Lemmings 1 Doublep	79,- DH
Lost in Time	96,- DH
Man enough	79,- EV
Maniac Mansion 2 D	* 89,- DV
Might+Magic 3-5	85,- DV
Rebel Assault EV	78,- EV
Rebel Assault DV	* 91,- DV
Return to Zorc	89,- DH
Secr.Weapon of LW	69,- EV
Star Trek	* 96,- DH
Super Strike Comm.	84,- DH
Tornado + Mission	96,- DH
Turrican 2	* 60,- DH
Ult.Underworld 1+2	84,- DH
Wing Com.1 Edition	96,- DH
Zeppelin	* 84,- DV

Versandkosten: 8,00 DM, ab 250,00 DM Bestellwert versandkostenfrei.
Lieferung gegen NN + 4,00 DM zzgl. Zahlkartengebühr oder Vorkasse;
Ausland nur gegen Vorkasse zzgl. 15,00 DM Versandkosten. Es gelten unsere AGB.
Änderung und Irrtum vorbehalten. *= bei Drucklegung noch nicht verfügbar.
MICRO MAGIC - Starenweg 2 - 58638 Iserlohn
Tel. 02371-36330 Fax 02371-34503

Inh. Grzywaczewski

Reif für die Insel



Gemein: Der gegnerische Marine plättet unsere Luftabwehr

Super

Strategiespiele sind bekanntlich nicht die Domäne des Super Nintendos und so dürfte Namcos *Metal Marines* den unbescholtenen Spieler umso mehr erfreuen: Einfache Regeln, ein anspruchsvolles Präsentationsbild und strategischer Tiefgang wecken selbst im hartnäckigsten *Mario-Paint*-Künstler den kleinen Joypad-General. Dabei haben hochdekorierte Strategieexperten genauso viel Spaß am Spiel, wie Ungelernte. Auch die Idee, das ansonsten recht trockene Runden-Spielsystem durch ein wesentlich spannenderes und aktiveres auszutauschen, gibt *Metal Marines* einen ganz eigenen Touch: Leicht überschaubar, trotzdem komplex und immer spannend. So bangt man bei jeder gegnerischen Rakete um die Luftabwehr und zittert bei eigenen Angriffen mit den um sich prügelnden Marines. Allein der Schwierigkeitsgrad gibt Grund zur Kritik: Nach Mission 10 steigt er dermaßen drastisch an, daß besonders die letzten Level unmöglich schwer scheinen. Trotzdem eine lohnende Anschaffung für angehende Strategen. Die, die es schon sind, dürfen sich mit *Metal Marines* köstlich von aller Hardcore-Strategie erholen, ohne dem Genre untreu zu werden.

Metal Marines

Das mußte ja so kommen: Kaum hat die friedfertige Menschheit die Antimaterie-Bombe aus der Wiege gehoben, wird sie fluchs ausprobiert und dabei die Erde unbewohnbar gemacht. Wie nicht anders zu erwarten, überlebte lediglich die militärische Infrastruktur, die mit brutaler Hand den Rest der Bevölkerung unterjocht. Allein die bisher verschont gebliebenen Raumkolonien leisten Widerstand gegen die Militär-Diktatur. Nach einem mißglückten Angriff auf die Kolonien, erkennen sie den Ernst der Lage und schicken Euch und ein dickes Raumschiff auf den Weg, um das irdische Imperium gänzlich zu terminieren. Auf der Erde angekommen, steht von den einstigen Kontinenten kaum noch etwas – lediglich ein paar, vom Imperium besetzte Inseln haben überlebt. Eure Aufgabe ist es, in jeder der zwanzig Missionen, das Imperium und damit alle Basen von jeder feindlichen Insel zu pusten. Als Strategiespiel geht *Metal Marines* dabei recht herkömmliche Wege: Auf einem aus Quadraten bestehenden Eiland bastelt Ihr Euch eine Streitmacht zusammen und greift Euren Gegner regelmäßig an. Alle militärischen Aktionen werden dabei durch die Luft abgewickelt: Mit Boden-Boden-Raketen oder einer Einsatztruppe *Metal Marines* wird die Offensive gestartet. Alle Einheiten wollen vorher jedoch gebaut werden, welches wiederum ausreichend Geld benötigt, das Ihr aus Geldfabriken bezieht. Um gegnerischen Angriffen vorzubeugen, ist eine gut funktionierende Luftabwehr mit AA-Missiles und Radarstationen nötig. Gegnerische Raketen und auch Truppentransporter können mit etwas Glück und einer kräftigen Luftabwehr abgeschossen werden. Sämtliche Waffensysteme dürfen zudem hochgerüstet werden: So werden Raketen verdoppelt oder *Metal Marines* "vergoldet". Die goldenen Marines stecken wesentlich mehr Hitpoints weg und Zwillingsraketen erfreuen sich einer verbesserten Zerstörungskraft. Da *Metal Marines* in Echtzeit und nicht im Rundenkampf gespielt wird (nur während der Angriffe stoppt die Uhr), ist nicht nur ein flinker Finger, sondern auch zügiges Taktieren vonnöten, denn es ist unvorhersehbar, wann der Gegner wo angreift. Habt Ihr ein Level erfolgreich beendet, gibt's ein Mißbilligungszeugnis vom Gegner und ein Paßwort. *kn*



Zeit ist Geld: Eure Einheiten werden in Echtzeit gebaut

Genre: Strategie	
Hersteller: Namco	
Zirka-Preis: 130 Mark	
Testmuster: Galaxy	
SNES	77%
Grafik: 67%	Sound: 59%
Schwierigkeit: schwer	
Besonderheiten: US-Import	



Die Qual der Wahl: Hier dürfen wir unsere Einheiten zum Kampf rüsten und anwählen

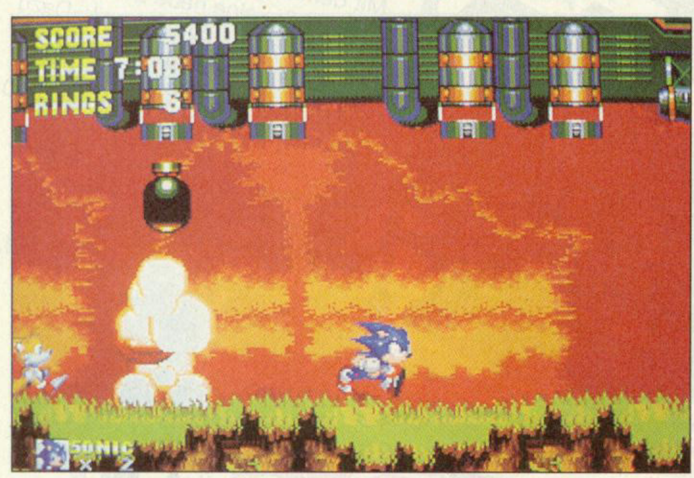


"Mein Name ist Schwalz, Liften Schwalz!" Der Obermotz im Visier



Wirksam: Die Antimaterie-Rakete kostet satte 255 Credits, schlägt aber feste durch

Aufgestachelt



Bombig: Ohne richtiges Timing brennt der Fuchsschwanz



The same procedure as every year! Sonic beherrscht, wie der Klempnerkollege vom Kokurrenten, die hohe Kunst des verlustfreien Spiele-Recycelns. Obwohl die dritte Fortsetzung nur mit kosmetischen Neuerungen aufwarten kann – ein paar Extras hier, ein neues Zwischenspiel dort – macht die Turbo-Igelei immer noch einen Heidenspaß. Die knallbunte Grafik, ein butterweiches Scrolling, animierende Soundtracks und ein paar neue Extras, sind Futter genug für unkompliziertes Spielvergnügen. Unkompliziert auch deshalb, weil der Schwierigkeitsgrad deutlich zurückgegangen ist und auch Dr. Robotnik als Obermotz kein allzu ernster Gegner ist. Wer sein Pad auch mit gefesselten Händen noch elegant bedienen kann, wird wohl etwas unterfordert. Da nützt es auch nichts, daß die Levels größer geworden sind und ein paar Geheimräume mehr versteckt wurden. Da man *Sonic* zusätzlich eine Batterie-Speicherung gegönnt hat, ist der dritte Teil eher etwas für Einsteiger.

Sonic 3

Als Segas Blauigel *Sonic* im Herbst 1991 das Licht des Modulschachtes erblickte, war nicht unbedingt abzusehen, welch steile Karriere dem knuddeligen Stacheltier bevorstand. Schließlich mußte er gegen Nintendos Mario-Spielebollwerk anrollen – Keine ganz leichte Aufgabe. Der Rest ist Geschichte: Inzwischen hat sich Segas Wappentier einen füchsischen Sidekick zugelegt, wurde auf CD-ROM gepreßt, war in *Sonic Spinball* erfolgreich als Flipperkugel tätig und erfreut die Fans jetzt mit der dritten Fortsetzung seiner modularen Rollabenteuer.

Selbstverständlich geht's wieder gegen den Sega-Hausfeind Dr. Robotnik, der mit seinem Eisenschiff auf einer fliegenden Insel gelandet ist und sogleich die einstmals friedlichen Bewohner gegen Sonic und Tails aufstachelt. Das Gefährt des Doktors hat nämlich den Geist aufgegeben. Nur mit der Hilfe von Energiekristallen, die überall auf der Insel versteckt sind, bekommt der Bösewicht sein Maschinchen wieder flott. Das werden wir natürlich verhindern. Bevor Ihr alle sechs Zonen des Eilandes von Robo-Bienen, fleischfressenden Blümelein und diversen Robotnik-Inkarnationen befreit habt, gibt's reichlich Stoff zum Igel abrollen. Der *Sonic*-Fan fühlt sich gleich daheim: Auf Loopings, Bumper, Spungfedern, Stachelfallen und jede Menge Goldringe müssen wir auch im dritten Teil nicht verzichten. Bekanntlich spendiert das Programm dem eifrigen Ringsammler jede Menge Continues und Extra-Sonics. Neu dazugekommen sind einige Extras, die automatisch alle Ringe auf dem Bildschirm anziehen oder Sonic unter Wasser mehr Luft verschaffen. Komplett neu dagegen ist das Zwischenspiel. Ihr steuert den Helden über eine ständig rotierende Gitternetzkugel und sammelt auf Teufel komm raus blaue Bonuskugeln. Ein Schritt in die falsche Richtung, und Sonic wird in das "normale" Level zurückkatapultiert.



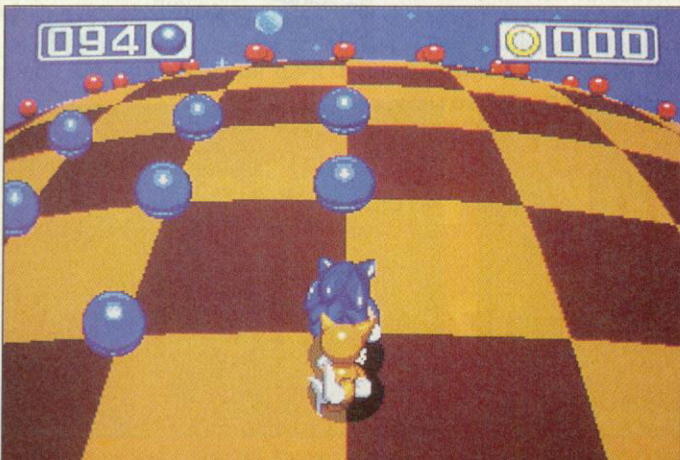
Abgezogen: Sonic wird per Schwallbrause ins Freie gespült

Wie im Vorgänger, habt Ihr die Wahl, mit Sonic, seinem Kumpel Tails oder gleich allen beiden gegen Dr. Robotnik anzutreten. Sind beide unterwegs, dann scrollt der Bildschirm immer mit dem schnelleren der Helden, der zweite verschwindet aus dem Bild und taucht nach kurzer Wartezeit auf dem neuen Screen wieder auf. Zur allgemeinen Auflockerung dürfen die beiden Kumpel zusätzlich auf einem zweigeteilten Bildschirm ein kleines Rennen gegeneinander austragen. Dank eingebauter Batterie dürfen wir unsere Fortschritte endlich abspeichern. *vw*

Genre: Action
Hersteller: Sega
Zirka-Preis: 150 Mark
Testmuster: Sega

MEGA DRIVE 81%

Grafik: 79% Sound: 77%
Schwierigkeit: mittel
Besonderheiten: Batterie



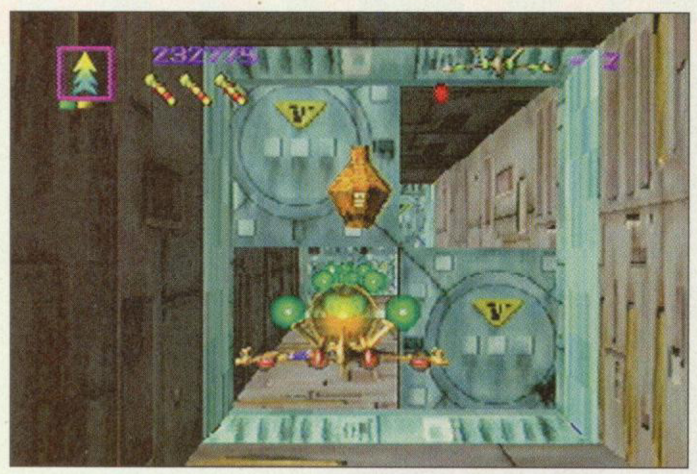
Im Zwischenspiel sacken unsere Helden Bonuskugeln ein



Dschungelschwinger: Tarzan würde blaß vor Neid


32 heb' ab!
32bit
AMIGA
AMIGA 32
AMIGA MULTIMEDIA
Heb' jetzt ab mit noch mehr speed und schärferer Grafik! Durch 32 geniale Bits. Mächtig viele Spiele. Spaß und Spannung, Abenteuer und Action total. Der Scharfmacher für alle CD's: Audio-CD, CD+G, CD-Movie, Karaoke-CD's. Bunt, schrill, schnell. Unschlagbar gut!
Der volle Durchblick – schärfer als jemals zuvor. Bewährte AMIGA-Rechnerpower, 4-Kanal-Stereosound, CD-ROM-Laufwerk mit double speed und 16,8 Mio. Farben.
Jetzt abheben und beim Handel checken!
AMIGA CD32
Die erste 32Bit Video-Musik-Spielekonsole.
von Commodore
L&P

Die mit dem S-Fehler



Gemein: ***Total Eclipse*** **ist stellenweise sehr unfair**

Total Eclipse

Das Action-Genre lebt vom Mythos unbesiegbarer Aliens. Um das Klischee nicht gänzlich aussterben zu lassen, muß jedes neue Videospielsystem frisches Wasser auf die Alien-Mühlen kippen. Jetzt ist Trip Hawkins 3DO an der Reihe, das Genre mit einem weiteren Ballerspielvertreter zu bereichern, wobei in Sachen Story wieder verdammt tief in die Trickkiste gegriffen wurde. Als alleiniger Held schlagt Ihr Euch durch eine außerirdische Streitmacht, nämlich die der Drak-sai, die nichts Besseres zu tun haben als unsere Sonne zu beschießen. Dabei können die Drak-sai mit ihrem unerhörten S-Fehler nicht mal "Sonne" richtig aussprechen ("Ssssun").

Ihr schlagt Euch wie gehabt als obercooler Erdenheld durch die außerirdischen Angriffshorden, um in vier Levels je einen Obermotz und diverse militärische Anlagen zu terminieren. Und da ein horizontal scrollendes Ballerspiel mittlerweile genauso heftig anmacht wie ein ausgelutschtes Joypad, wurde *Total Eclipse* ein dem Zeitgeist entsprechendes 3-D-System spendiert. Ihr jagt mit Eurem "Firewing" durch eine hügelige Landschaft, zerfetzt mit Eurer Kanone fliegende Untertassen und zerstört diverse Bodenstationen. Ab und an tauchen Tunnelsysteme auf, in denen à la *Starwing* Türen freigeschossen und Spiralröhren gemeistert werden wollen. Kollidiert Ihr mit dem Boden oder steckt Ihr gegnerische Salven ein, wird Euch Energie abgezogen. Diese läßt sich jedoch durch einige gute Treffer wieder auffüllen, denn für jeden abgeschossenen Gegner gibt es neue Schildenergie.

An Extrawaffen stehen Euch verschiedene Kanonen zur Verfügung, die eingesammelt und auf drei Stufen ausgebaut werden können. Zusätzlich tragt Ihr einige Plasma-Bomben in Eurer Jackentasche, die im Notfall für großartige Panik unter den gegnerischen Angriffswellen sorgen. Haucht Ihr Euer letztes Leben aus, warten drei Continues auf ihren Einsatz gegen die Drak-sai. *kn*

Da haben die Drak-sai nichts zu lachen: Der Firewing in Aktion

Auf Knopfdruck läßt sich Eure Kiste sogar "rollen"

gut

Das wurde aber auch Zeit! Amerikas Mega-Hype 3DO bekommt endlich ein Softwarebaby, das technisch gut genährt wirkt und auch spielerisch brav den Brei aufaß. Als Amme diente Crystal Dynamics, derweil wohl die einzigen, die es verstehen, mit dem 3DO-Prozessor vernünftig umzugehen. So verwundert es nicht, daß die Fliegerei durch die edle 3-D-Welt nicht nur aufreizend aussieht, sondern auch noch ruckelfrei über den Bildschirm flimmert. Feine Texturen, nett zoomende Objekte und krachender Metal-Sound von CD machen die Illusion perfekt. Doch auch eine Präsentation in Perfektion nutzt wenig ohne spielerische Tiefe – besonders bei einem Action-Titel. Und prompt haben die Jungs von Crystal Dynamics den Nagel zwar nicht ganz auf den Kopf getroffen, aber immerhin knapp daneben gehauen. So bietet *Total Eclipse* konzeptionell einige Innovationen, bleibt allerdings an einigen grundsätzlichen Spielelementen hängen. So ist zum Beispiel eine vernünftige Perspektive unabdingbar für ein 3-D-Spiel. In *Total Eclipse* scheint sich die Perspektive allerdings nicht mit der Steuerung zu vertragen. Sind wir optisch schon seit Sekunden an einem Berg vorbeigeflogen und pendeln nach rechts, krachen wir plötzlich mir nichts dir nichts in selbigen. Ebenso wird aus der Perspektive die derzeitige Flughöhe wenig ersichtlich, was besonders in den Tunnelsystemen zu unnötigen Bekanntschaften mit Decke und Boden führt. Hat man sich daran gewöhnt, weiß *Total Eclipse* allerdings gut zu motivieren.



Rummel im Tunnel: Die Reise durchs feindliche Röhrensystem

Genre: Action
Hersteller: Crystal Dynamics
Zirka-Preis: 140 Mark
Testmuster: Traumfabrik

3DO 73%

Grafik: 80% Sound: 74%
Schwierigkeit: mittel
Besonderheiten: US-Import











Das neue PC-POWER-DISC-Magazin

PC Cosmos -
Entdecken Sie die
geheimnisvolle Welt
des Universums

In Zusammenarbeit mit
PC Windows

2/94 APRIL/MAI IPV-VERLAG
DM 19,80/öS 150,-/sfr 19,80
PC-POWER DISC
ENTDECKEN SIE DIE GEHEIMNISVOLLE WELT DES UNIVERSUMS
PC COSMOS
ORIGINAL-SOFTWARE VON MARKT & TECHNIK

Für MS-DOS
19,80 DM
Diskette im Heft



PC Cosmos - das Universum im Computer!

PC Cosmos ist ein phantastisches Planetarium, das den Kosmos realistisch auf den Bildschirm zaubert. Legen Sie das Datum, die Zeit und den Ort fest, von wo aus Sie den Sternenhimmel betrachten möchten. Wählen Sie den Standort aus mehr als 1100 Städten auf der ganzen Erde. Beobachten Sie Sonne, Mond, Planeten und Sterne. Erfahren Sie per Mausklick von mehr als 10.000 Sternenobjekten Name, Größe, Entfernung, Auf- und Untergangszeiten und vieles mehr. Betrachten Sie Galaxien und Sternnebel von NASA-Raumsonden in Fotoqualität. Simulieren Sie Sonnen- bzw. Mondfinsternisse oder beobachten Sie die Planeten in ihrem Lauf.

Die PC-POWER-DISC 2 gibt es ab 16.03.1994 im Zeitschriftenhandel.

Die MS-DOS-Version ist voll updatefähig auf die Windows-Version.

Maniac Mansion - die total verrückte Horrorstory!

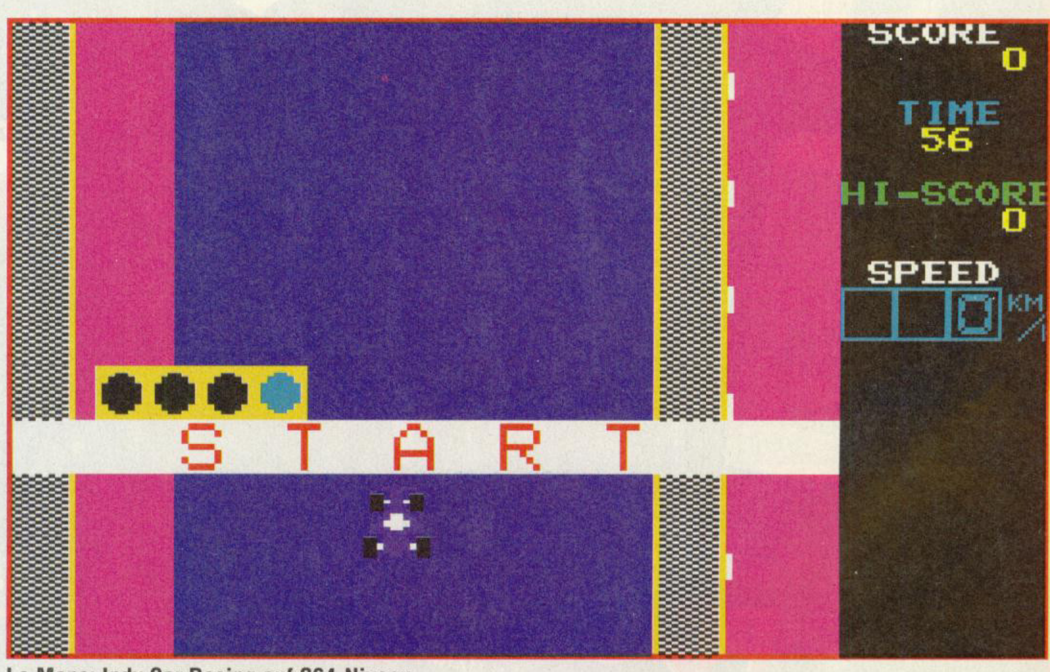
Seit vor zwanzig Jahren ein Meteor in den Vorgarten des »Maniac Mansion« gekracht ist, passieren dort seltsame Dinge: Lila Tentakel hüpfen frei durch die Gegend. In der Küche hängt eine Kettensäge. Unter der Dusche sitzt die Mumie von Dr. Freds Cousin Ted, und zu guter Letzt ist Dein Schwarm Sandy in Dr. Freds Klauen geraten. Also mach Dich bereit für die spannendste, gefährlichste und albernste Rettungsaktion Deines Lebens.
»Maniac Mansion« ist vollständig in deutsch geschrieben, überzeugt durch exzellente Grafik und besitzt einen hervorragenden Interpreter, der intelligente Dialoge geradezu herausfordert.

Die PC-SPIELE-DISC 2 gibt es ab sofort im Zeitschriftenhandel.

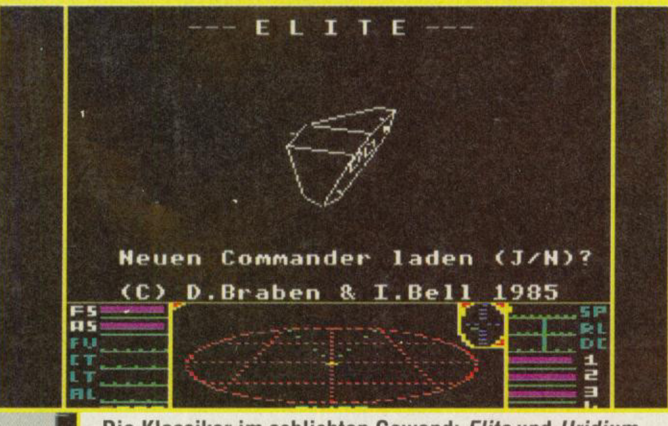
Back to the Roots

Im Zeitalter von superschnellen PCs kehrt der gute alte 64er zurück. Diesmal muß er sich nicht im "Brotkasten" verstecken, sondern feiert sein Comeback als Software-Emulator.

Ist der C 64 tot? So hieß am 22. Mai 1989 das Thema einer Live-Sendung im bayrischen Rundfunk. Nach dem ewigen Schwebezustand kann man nun ganze fünf Jahre später diese Frage mit absoluter Sicherheit beantworten. Der C 64 hat inzwischen den Status des VW-Käfers der Autobranche. An der Hardware des Klassiker nagt zwar der Grünspan, aber der lebensfrohe 64er Geist rumort wie in den alten Zeiten. Alle, die jemals das Vergnügen hatten an einem C 64 zu werkeln, erinnern sich wohl gern an die Zeiten: Als vom heimischen Fernseher kein abgestandener Gameshow-Moderator von der Mattscheibe grinste, sondern bei kullrigen Sprites und reduzierter Farbgrafik sich die versammelte Mannschaft zum intergalaktischen 64er Treffen einfand. Spaß wurde bei dieser Art von interaktiver Frühzeitunterhaltung allemal geboten. Zwar waren die damaligen Spiele mit Pixeln so groß wie Fingernägel, in 16 blassen Farben und drei programmierbaren Tongeneratoren noch nicht filmreif, aber der Spielwitz war auch mit der faden Grafik und ohrenbetäubenden Sounds grenzenlos. Bei Spielen knackten die Competion Pro's (Snobs hatten das Modell mit dem durchsichtigen Gehäuse), daß den Großeltern die Kinnlade herunterklappte. Kein Wunder, denn die alten 64er Spiele hatten es schwer in sich: Wie frühe *POWER PLAYs* belegen, schienen Ideenreichtum und Motivation der Entwickler damals noch grenzenlos zu sein. Die ersten Entwickler des Spieleneulandes durften sich als wahre Helden fühlen. Blitzsaubere Konzepte und ausgetüftelte technische Programmiertricks ließen bei keinem Fan die Augen trocken. Die absoluten 64er Hits wie David Brabens *Elite*, *The Last Ninja* von System 3 oder LucasArts *Maniac Mansion* machten den C 64 lange Zeit zum Spielecomputer schlechthin.

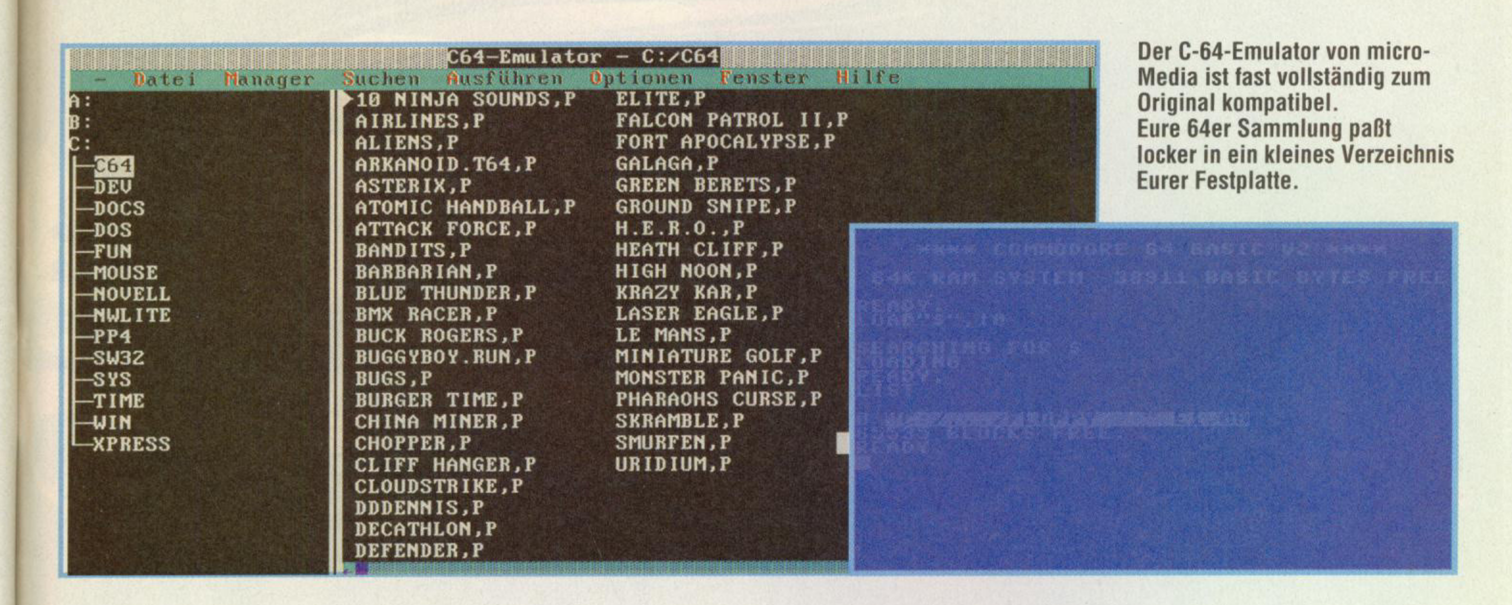


Le Mans: Indy Car Racing auf C64-Niveau...



Die Klassiker im schlichten Gewand: *Elite* und *Uridium* hatten auf dem C 64 ihren Einstand

Neben der phantastischen Software erlangte auch die rund um den C 64 angebotene Hardware sensationsverdächtige Ausmaße. Kein Wunder, denn eine Stärke des Brotkastens waren die zahlreichen Schnittstellen, wie der frei programmierbare Userport. Aus diesem Grunde türmte sich schnell neben der obligatorischen Datasette allerlei nützliche und überflüssige Hardware um den C 64. Die ultimative Zufriedenheit eines jeden C-64-Besitzers gipfelte schließlich in der ratternden 1541, die mit immerhin 170 KByte Speicherkapazität (Insider konnten mit dem gewissen Lochtrick die Disketten auch auf der Rückseite benutzen und so mit einfachen Mitteln den Speicherplatz verdoppeln) kleiner als der Second Level Cache der meisten 486er ist.



Der C-64-Emulator von microMedia ist fast vollständig zum Original kompatibel. Eure 64er Sammlung paßt locker in ein kleines Verzeichnis Eurer Festplatte.

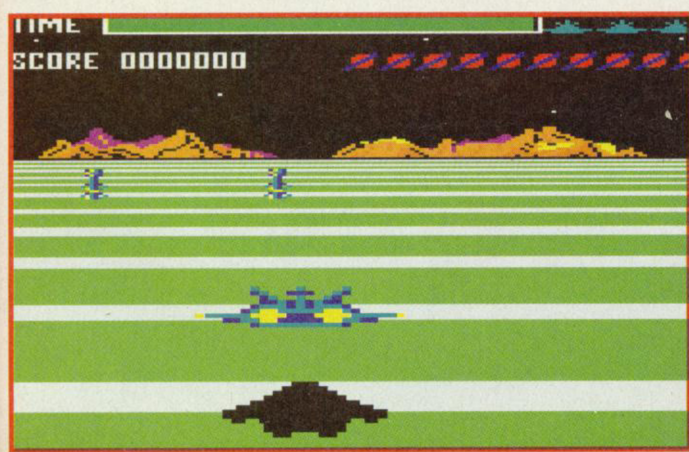
Das Comeback

Nachdem auch die letzten der Gattung auszusterben drohten, in einigen Kaufhäusern wurden schon die 64er-Kits für unter 50 Mark verramscht, blieb nicht mehr viel vom ehemaligen Ruhm übrig. Doch schließlich kam ein neuer Faktor ins Spiel: Der C-64-Emulator. Aus aller Herren Länder kamen neue Emulatoren, die sich ständig durch höhere Geschwindigkeit und bessere Kompatibilität auszeichneten. Aus der Masse der Emulatoren schälten sich inzwischen zwei Produkte heraus. Der "C64S" des Slowenen Mika Peternel und der C-64-Emulator von Wolfgang Lorenz. Während sich der C64S von Mika Peternel hauptsächlich durch einfache Bedienung auszeichnet, reizte Wolfgang Lorenz bei microMedia seinen C-64-Emulator bis zum letzten i-Tüpfelchen aus und verpaßte dem Ganzen eine Oberfläche mit Mausbedienung und umfangreichen Tune-Funktionen. Das erste Glücksgefühl wird jedem Ex-64er und aktuellen PC-Besitzer beim Original-64er Einschaltbild wie ein wohliger Schauer über den Rücken rieseln, selbst die vertrauten blauen Farben und das liebliche Blinken des Cursors wurde übernommen. Die Kompatibilität der beiden Programme ist erstaunlich: Außer den üblichen Basic-Programmen, an denen sich wohl jeder C-64-Besitzer einmal geübt hat, können auch die Originalspiele wieder aus den Versenkungen geholt werden. Erstaunlicherweise vertragen die Emulatoren nicht nur die berühmten Sprites, sondern auch knifflige Timingspielereien wie Copperbars. Nachdem Ihr also Eure alten 64er Spiele vom Dachboden geholt habt, steht noch eine Portierungsfete an. Schließlich müssen die Spiele aus alten Zeiten ersteinmal auf den PC-64er gebracht werden. Dazu gibt es verschiedene Möglichkeiten: In der Vollversion des microMedia-Emulators wird ein Kabel beiliegen, das den C 64 mit dem PC über den Parallel-Port verbindet. Weitere Tools, die ebenfalls mit dem C-64-Emulator mitgeliefert werden sollen, ermöglichen, die Daten der 64er Originaldisketten direkt in einem PC-Diskettenlaufwerk zu lesen.

Ist Euch diese Portierungsaktion geglückt, müssen die Programme anschließend vom Emulator in ein DOS-Format gewandelt werden und können dann schließlich auf der Festplatte abgespeichert werden. Dazu muß dann nur noch ein Unterverzeichnis angelegt werden, das für den Emulator wie ein 1541-Diskettenlaufwerk behandelt wird. Die Programme haben dann eine spezielle Kennzeichnung und können vom Emulator aus mit dem Oiginal-Load-Befehl geladen werden.

Grundsätzlich laufen die C-64-Emulatoren auf PCs, die mit einem 386-SX gerüstet sind. Vom C64S existiert auch eine spezielle 286er Version, der aber schnell die Puste ausgeht. Beide Emulatoren geben dem PC-Besitzer außerdem die Möglichkeit, die für den Spieler lebenswichtigen Funktionen zu verändern. Dies ist gerade bei zeitkritischen Spielen von enormer Bedeutung, denn auch auf fixen PCs gibt es schnell Probleme mit den Leistungsreserven. Zum unverfänglichen Spielen wird der Anschluß eines Analog-Joystick über den üblichen Game-Port unterstützt. Den alten 64er Freaks sollten auch nach den ersten Spielebildern ganz ruhig bleiben. Durch die überdurchschnittliche Schärfe der modernen VGA-Schirme wirkt die Grafik etwas ungehobelt und klotzig. In alten Zeiten blitzte schließlich die Bilderzeugung über das 64er eigene TV-Modul und den heimischen Fernsehern, die auch die letzte Kante verweichten.

Die endgültige Version des 64er Emulators von microMedia wird zwischen 100 und 140 Mark kosten. Ein stolzer Preis, denn dafür bekommt man rund drei Original 64er. Allerdings hat man dann keine C-64-PC-Kombination. An die Beta-Version des C-64-Emulator von Wolfgang Lorenz kommt Ihr über Compuserve. Zu finden ist die Beta 12 in der M&T Sektion, Library 14 und heißt C64.zip. Ansonsten sei Euch die *POWER PLAY*-CD 4/94 ans Herz gelegt, auf der Ihr die 12er Beta-Version findet. *cd*



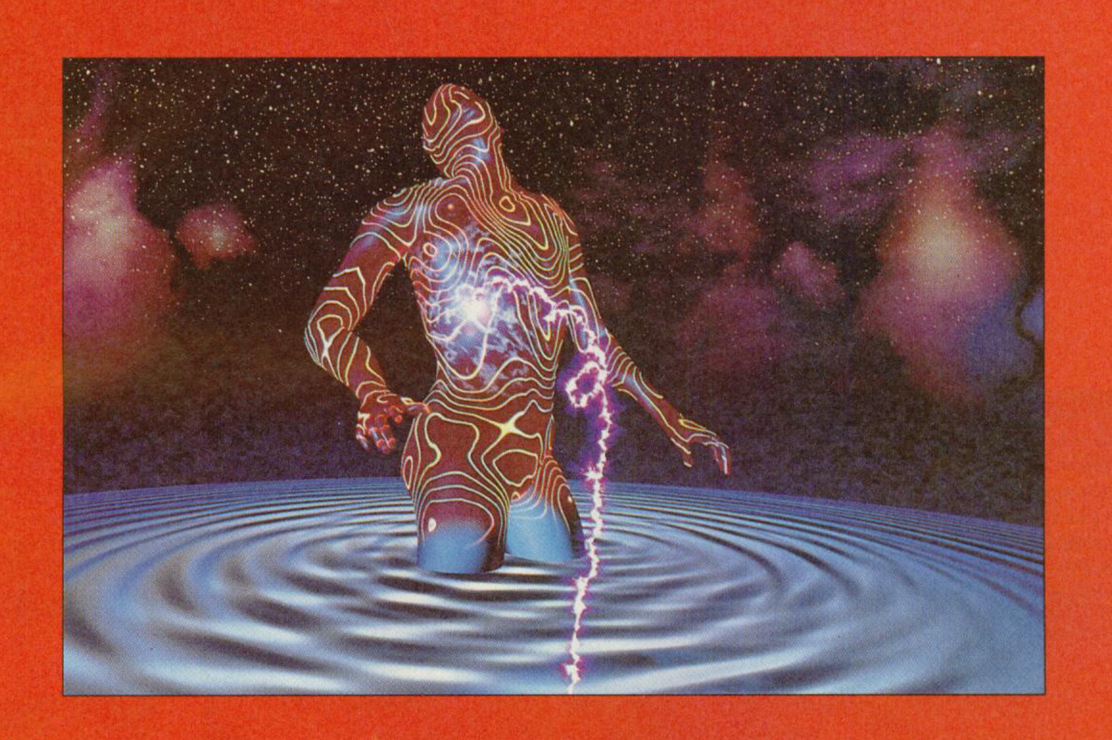
Als Afterburner noch in den Kinderschuhen steckte...

Eckdaten des C64

Erscheinungsjahr:	1983
Verkaufspreis 1983:	zirka 1400 Mark
Verkaufspreis heute:	zirka 50 Mark
Verkaufte Stückzahl:	zirka 10 Millionen
Verfügbare Programme:	zirka 100 000
Prozessor:	6510 / 0.97 MHz
Hauptspeicher:	64 KByte
Massenspeicher:	Kassette, Diskette (170 KByte)
Grafik (max.):	160 x 200 Pixel in 16 Farben und 320 x 200 in 2 Farben
Soundkanäle:	3 Tongeneratoren

ANGEL

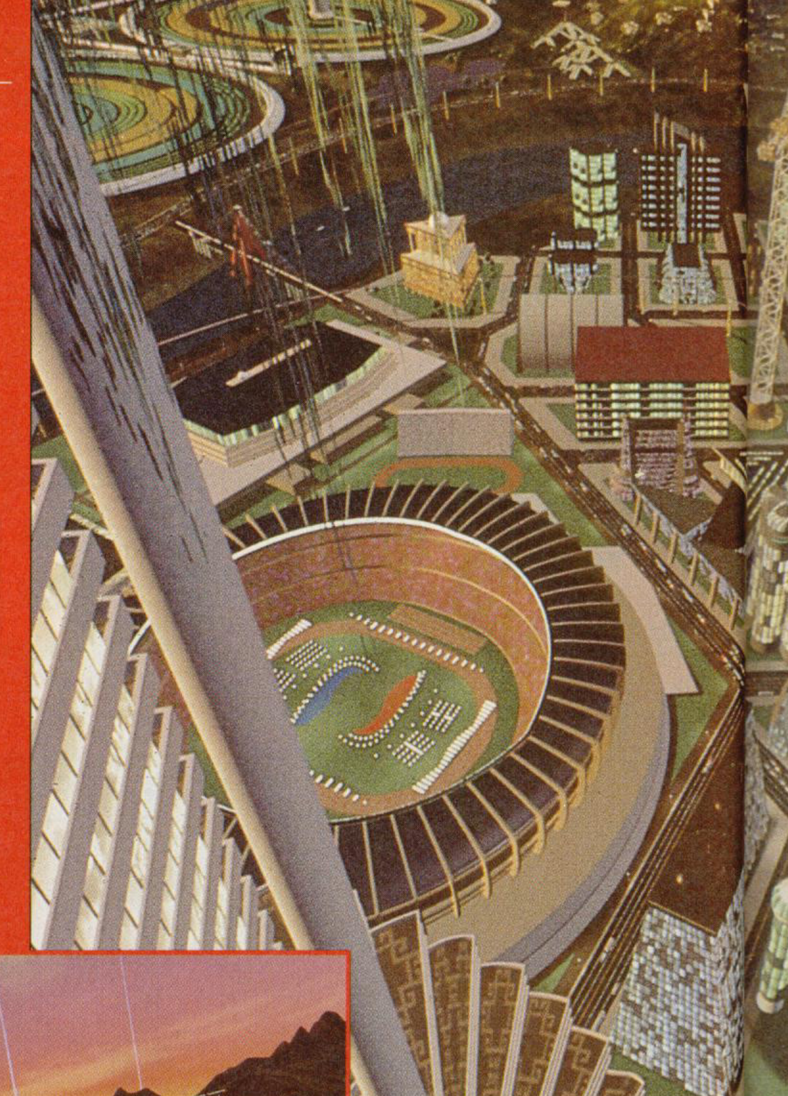
STUDIOS



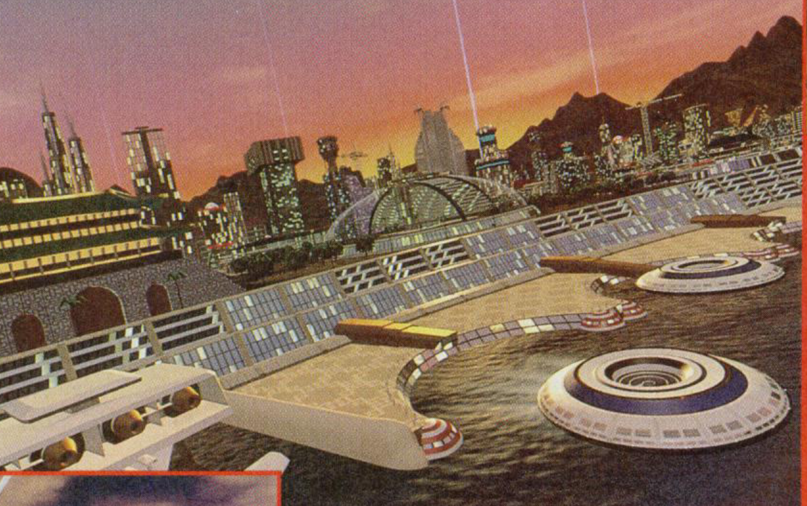
DIE ZUKUNFT HAT BEGONNEN: WÄHREND SELBSTERNANNTE MULTIMEDIALISTEN ÜBER DEN SINN DES LEBENS GRÜBELN, SOFTWAREFIRMEN VERZWEIFELT NACH DEN WAHREN VIRTUELLEN WELTEN SUCHEN, STAPFEN DIE KALIFORNISCHEN GRAFIKGURUS DER ANGEL STUDIOS SCHON HEUTE DURCH KÜNSTLICHE UNIVERSEN.



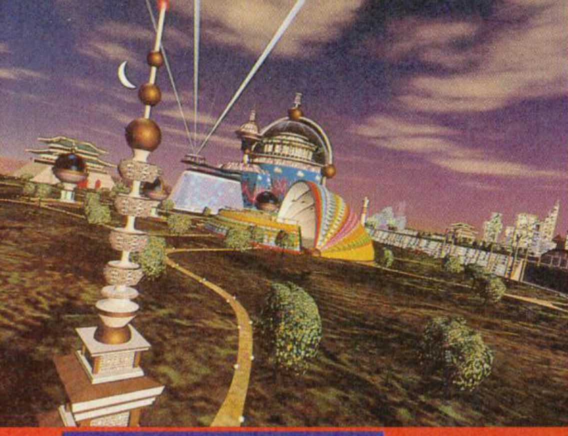
Die Zukunft der elektronischen Unterhaltung hat schon lange begonnen. Derweil selbsternannte Experten, Spezialisten und Mulitmedialisten über den Sinn des Lebens philosophieren, Softwarefirmen und Hardwarehersteller nach den wahren virtuellen Welten forschen, sind Computergurus aus den USA ein paar Schritte weiter. Statt über die Möglichkeiten von Multimedia und Virtual Reality zu schwadronieren, sind Firmen wie die Angel Studios schon lange dabei, die Unterhaltung von übermorgen zu revolutionieren. Auf superleistungsfähigen Computersystemen entwickeln die Grafiker, Programmierer und Visionäre der Angel Studios optische Kunstwerke. Auf den Megamonitoren der Entwicklungssysteme explodieren ganze Galaxien, Fabeltiere erkunden fantastische Welten, gigantische Raumflotten kreuzen durch die Weiten des Alls, längst ausgestorbene Urtiere kreisen über verwunschenen Vorzeitkontinenten und imaginäre Kameras fliegen durch die pulsierenden Straßen eines Utopias. Die Lust an kreativer Computerkunst macht sich für die Genialisten aus San Diego mittlerweile bezahlt. Der Name Angel Studios taucht immer häufiger im Abspann berühmter Filme auf, immer öfter kreiren die Pixelpuristen Videoclips für bekannte Popstars und werkeln für die Werbung. So arbeiteten Mitarbeiter der Angel Studios beispielsweise an dem Oscar-prämierten Sf-Film *The Last Starfighter*, schufen die Cyberspace-



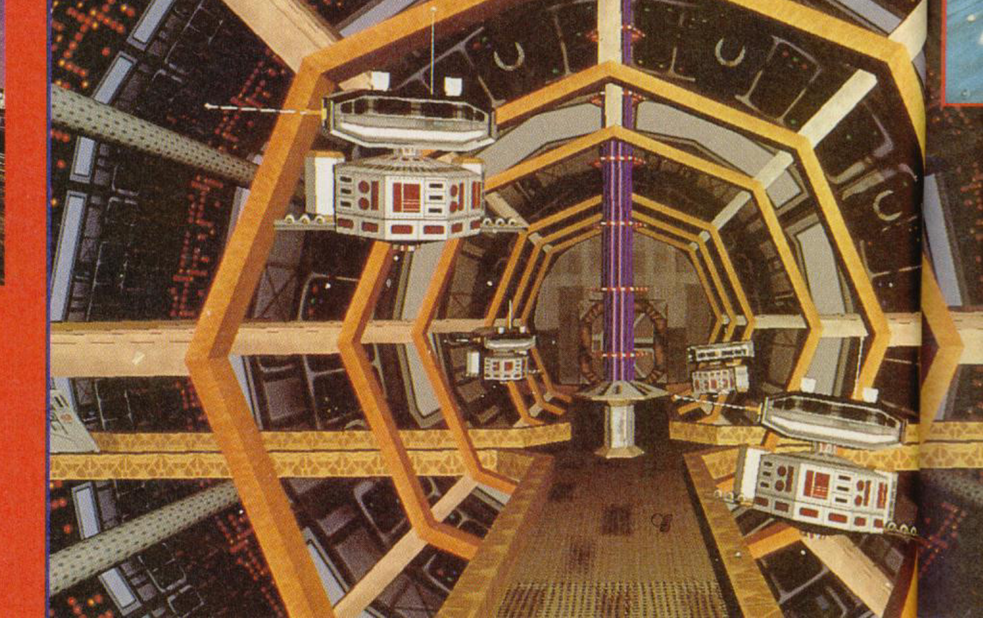
Enertopia: Der Rundflug über die Stadt von morgen wurde für die EXPO ´93 in Korea entwickelt



Enertopia: Über sechs Minuten des Mammutprojekts sind im "Stereoscopic"-Verfahren aufgenommen worden



Enertopia: Koreas Energieminister freut sich – so sieht Seoul im nächsten Jahrtausend aus.



Orbit Defenders: Im zweiten Level rennen wir durch die finsteren Gänge der Raumstation

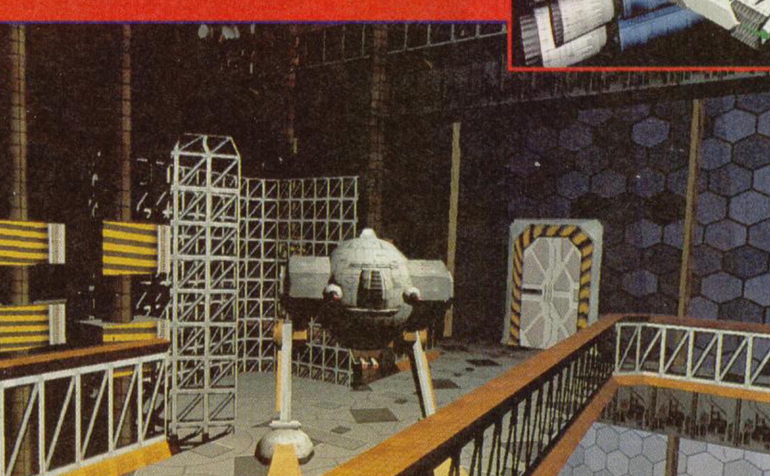


Sequenzen des Virtual-Realitiy-Kultfilms *The Lawnmower Man* und versetzten Peter Gabriel in dessen Musikvideo *Mindblender* in eine surreale Kunstwelt. Kaum bekannt: Brat Hunt, Präsident der Angel Studios, die bereits im Jahre 1984 gegründet worden sind, lieferte gar einige Spezialeffekte für den Film *2010.* und ist Mitschöpfer des VR-Systems SCENIX, das zum Entwickeln neuer Grafiksequenzen genutzt wird und bei der Steuerung robotischer Systeme hilft. Der Schwerpunkt bei SCENIX liegt übrigens bei Interaktion. Diese Interaktion und ein weiteres, ebenfalls neuentwickeltes Virtual-Realitiy-System, die **A**dvanced **R**eal **T**ime **S**imulation-Software, kurz ARTS, kommt einem neuen Angel-Studios-Projekt zugute: dem Spiel *Orbit Defenders*, das Knut und Michael anläßlich eines Besuches schon mal probespielen konnten. Wer den Spielautomaten *Galaxian3* kennt, kann sich eine grobe Vorstellung von dem machen, was bei *Orbit Defenders* über den Monitor flimmert. Einer der größten Unterschiede: Bei *Orbit Defenders* ist man auf keine feste Bahn beschränkt, sondern kann im Weltall frei umherkurven. Das fertige Spiel wird aus drei Teilen bestehen: einer Raumschlacht, einer Verfolgungsjagd innerhalb einer Raumstation und einer Cyberspace-Stage. Spielen konnten wir zur Zeit nur den ersten Abschnitt. Um eine Raumstation kreisen wir mit einem Gleiter und schießen anfliegende Gegner ab – wie gesagt, man kann dabei völlig frei durch die Galaxis brausen, die Raumstation umrunden, an Aufbauten vorbeirauschen und im Hangar der Station landen. Die Umgebung seht Ihr dabei aus dem Cockpit Eures Schiffes. Anrückende Gegnerscharen bestehen nicht nur aus simplen Polygonen, sondern sind mit reichhaltigen Texturen überzogen. Bei einer Explosion zerbröselt der Angreifer stilecht in tausend Teile, die dann langsam durchs All gleiten. Die superkomplexe 3-D-

***Enertopia*: Mittlerweile fast unbestritten – der Urknall als Ursprung allen Lebens.**



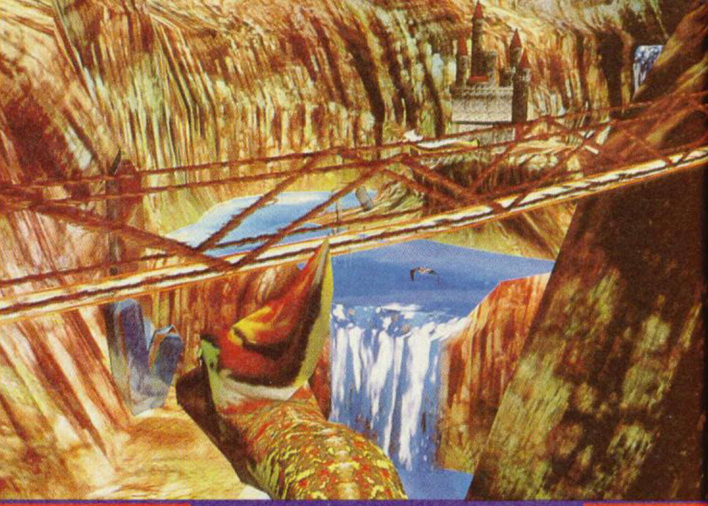
***Orbit Defenders*: Der Weltraumkampf sieht nicht nur gut aus, er spielt sich auch genial**



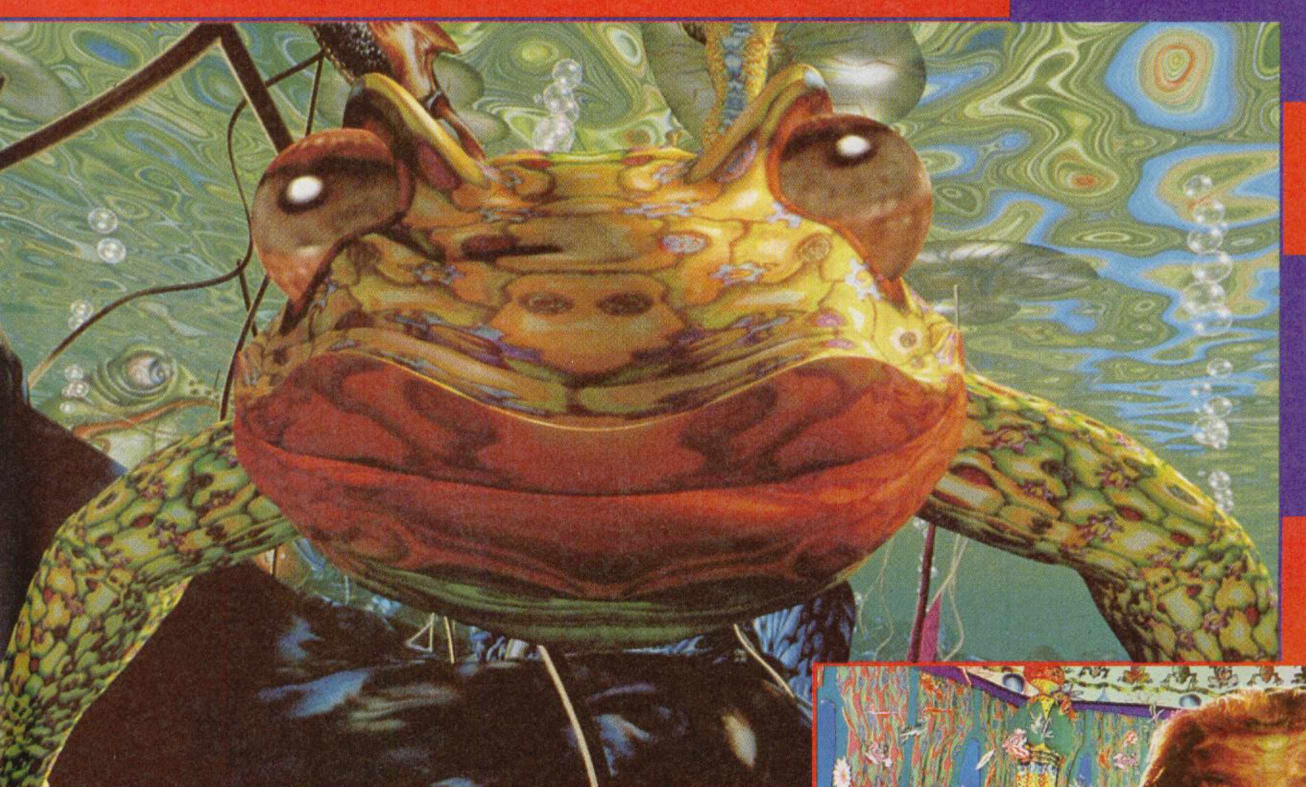
***Orbit Defenders*: Der Mech bewacht einen Raum im Innern der Raumstation**



Grafik ist keinesfalls vorgefertigt und abgelegt, sondern wird in Echtzeit berechnet und ist in einer Auflösung von rund 1700 mal 1200 Punkten in 16 Millionen Farben zu sehen. Dagegen sieht ein *Privateer* aus wie ein Spiel aus der Computersteinzeit. Der entscheidende Haken an der Sache: Das Spieleereignis der Superlative läuft derzeit nur auf einer rund 300 000 Dollar teuren Computeranlage – wir fangen schon mal mit dem Sparen an. Wenn schon eine solche High-End-Anlage bei den Angel Studios zum Spielen verwendet wird, kann man sich vorstellen, welche Rechenpower nötig war, um das Peter Gabriel Musikvideo *Mindblender* (Fotos auf dieser Seite) zu entwickeln. Laut Brad Hunt werkelten über 30 Indys (Computer aus dem Hause Silicon Graphics), immerhin mehr als acht Wochen rund um die Uhr, um die

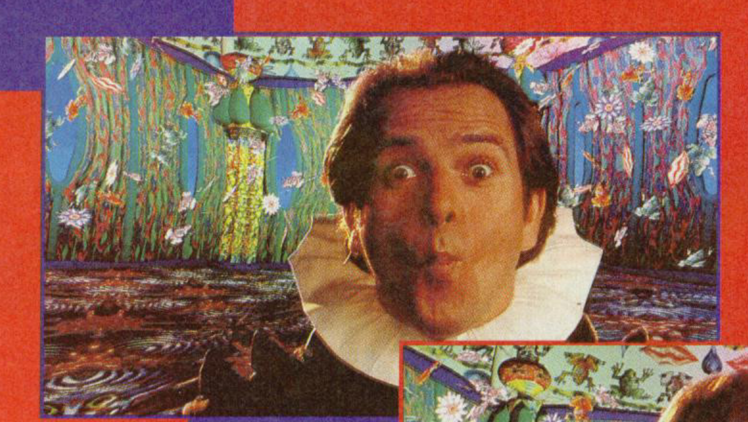


Pterodactyl: Der in Echtzeit berechnete Drachensimulator wurde auch für Nintendos Projekt-Reality-PR verwendet



Mindblender: Boah, sind die dick, Mann! Peter Gabriels *Kiss that frog*.

Mindblender: Sei kein Frosch – sag "Mooorph"!



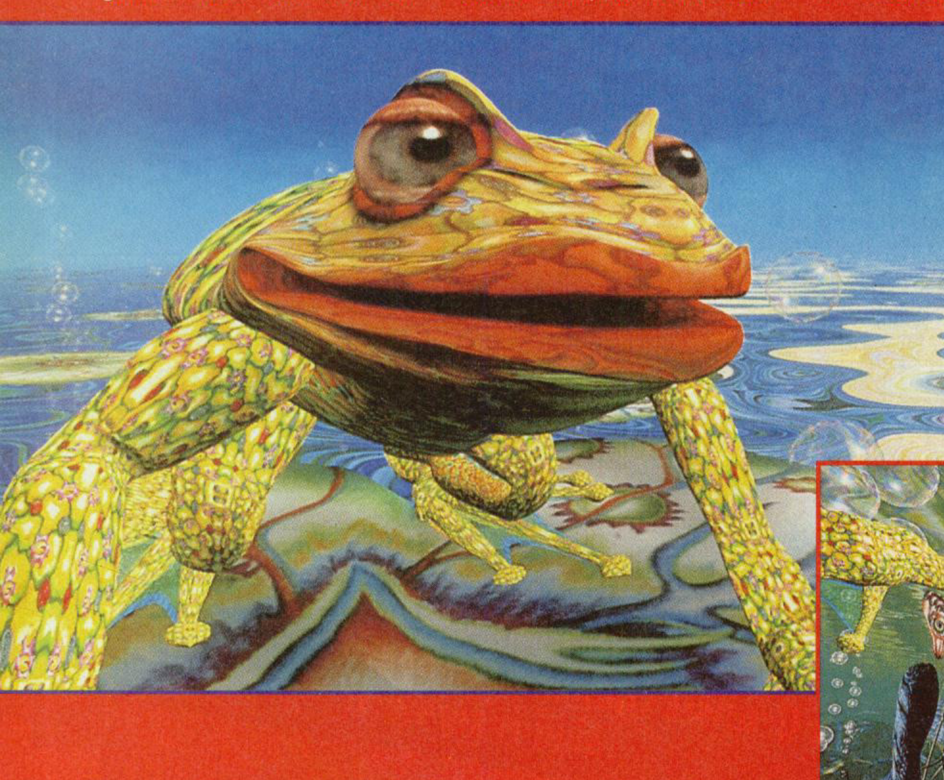
Mindblender: Die Schöne und der Musiker tanzen vor dem Blue-Screen

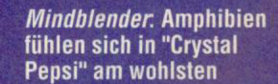


Praxis-Wissen für den privaten User
Markt&Technik
PCgo!
NEU
Tuning: 486er noch schneller
Mehr Power durch Quarztausch
SEITE 70
Das Dream-Team: Grafikkarte & Monitor
Test: die besten 12 Grafikkarten und 12 Monitore
Lohnt sich Local-Bus?
DOS: Welches ist das schnellste?
MS-DOS 5.0, 6.0, Novell-DOS 7
SEITE 100
Bauanleitung: Messen und Steuern mit dem PC
Neue Serie: universelles PC-Meß- und Regel-Interface
SEITE 65
Tuning: Probleme beim CD-ROM-Einbau?
So umgehen Sie Installations-Fallen
SEITE 70
Zum Kennenlernen 1 Heft gratis
PCgo!
und Sie werden noch besser
Das neue Praxis-Magazin für alle privaten PC-User, die aktiv sind und mitmachen wollen.
Das neue Praxis-Magazin für alle privaten PC-User, die aktiv sind und mitmachen wollen. Hobby, dazu viele Ideen und Tricks, jeden Monat neu.
PCgo! heißt Faszination, Hobby, dazu viele Ideen und Tricks, jeden Monat neu.
Starten Sie mit diesem Coupon. Ihr Gratis-PCgo! und die Begrüßungsdiskette sind reserviert!
PCgo! Test Order
Jetzt bestellen per Post oder Fax: 07132-959244
Bitte einsenden an: PCgo! Abonnement-Service, D-74168 Neckarsulm
Ja, Ich möchte PCgo! testen. Senden Sie mir kostenlos 1 aktuelle Ausgabe PCgo! und meine Begrüßungsdiskette. Wenn mich PCgo! überzeugt, brauche ich nichts zu tun, ich erhalte PCgo! dann zum günstigen Jahres-Abo-Preis von nur 72,- DM. Verzichte ich auf die Abo-Vorteile, dann teile ich Ihnen 7 Tage nach Erhalt meiner Gratis-Ausgabe dies kurz mit. Den Bezug kann ich jederzeit kündigen. Die Begrüßungsdiskette gehört auf jeden Fall mir.
Name/Vorname
Straße/Hausnummer
PLZ/Ort
Telefon (Vorwahl)
Datum/1.Unterschrift
Ich bezahle mein Abo ❑ per Rechnung ❑ per Bankeinzug
Geldinstitut
BLZ / Kontonummer
Vertrauensgarantie/Widerrufsrecht: Die Bestellung wird erst wirksam, wenn sie nicht binnen einer Woche ab Aushändigung dieser Belehrung schriftlich bei PCgo! Abonnement-Service, D-74168 Neckarsulm widerrufen wird. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs durch. Ich bestätige die Kenntnisnahme des Widerrufsrechts durch meine zweite Unterschrift.
GOIN 4
Datum/2.Unterschrift
Vertrauensgarantie/Widerrufsrecht: Die Bestellung wird erst wirksam, wenn sie nicht binnen einer Woche ab Aushändigung dieser Belehrung schriftlich bei PCgo! Abonnement-Service, D-74168 Neckarsulm widerrufen wird. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs.



gigantischen Grafikdaten zu verarbeiten. Die Mühe hat sich gelohnt: Der multimediale Megaclip reißt auch den abgebrühtesten Computergrafikgegner aus den Pantinen und zeigt was mit der entsprechenden Hardware heute technisch möglich ist. Das in San Diego die Zeit nicht stillsteht, beweist der jüngste Knaller aus den Angel Studios-Labors. Für eine koreanische Energiefirma liefen die hauseigenen Rechner auf vollen Touren. Über 13 Minuten lang ist der Film, der Ende 1993 auf der koreanischen EXPO gezeigt wurde. Der Werbefilm, der mit dem "Big Bang", dem Urknall beginnt, wurde nicht auf herkömmlichem Videoband aufgezeichnet, sondern auf hochwertigem 70-mm-Band. Über 6 Minuten sind zudem in einem völlig neuen Stereobildsystem aufgenommen. Dazu waren besonders umfangreiche Berechnungen nötig. Mußten doch die einzelnen Bilder jeweils aus der Perspektive des rechten und des linken Auges separat berechnet und in den späteren Film eingebaut werden, um den größtmöglichen 3-D-Effekt zu erzielen. Ein weiterer Prüfstand für die Leistungsfähigkeit der Computer und Grafiker war die Anfangsszene – der Urknall, aus dem das Universum entstand. Ein paar hunderttausend Lichteffekte waren nötig, um die "Explosion", bei der unzählige Staubpartikel, einzelne Sterne und ganze Galaxien durch das All fegen, realistisch zu zeigen. Die Effektorgie nimmt kein Ende: Der gewaltigen Explosion folgt eine rasante Fahrt durch die Korona der Sonne und einen Sturzflug in einen Atomkern. Der Name des Spektakels: *Enertopia*. Zum Schluß ein Blick auf ein weiteres, wiederum interaktives Programm. In *Pterodactyl* fliegt der "Spieler" mit einem urzeitlichen Flugsaurier über eine Vorzeitlandschaft, an Vulkanen vorbei, über Flüsse und Farne. *Pterodactyl* ist wie *Orbit Defenders* eigentlich nicht für den Heimgebrauch gedacht, sondern wird für große Vergnügungsparks entwickelt, wo die passenden Computer fest installiert werden. Wer also das nächste Mal in Disneyworld in eine virtuelle Erlebnisbahn steigt, könnte auf ein Werk der Angel Studios blicken. Uns bleibt zu hoffen, daß diese Meister der Pixelpracht Umsetzungen für "normale" Rechnersysteme in Erwägung ziehen, oder die SIG-Computer deutlich billiger werden. *mh*





***Mindblender*: Amphibien fühlen sich in "Crystal Pepsi" am wohlsten**







So läßt sich´s arbeiten und leben: Brat Hunt und seine Mannen können sich über eine schnuckelige Arbeitsatmosphäre wahrlich nicht beklagen. Im Januar herrschten in San Diego lockere 20 Grad im Schatten, bei strahlendem Sonnenschein. Braucht ein Grafiker mal zwischendurch eine Abkühlung, springt man in den Swimmingpool direkt vor den (klimatisierten) Büroräumen, in denen, auf dem Fußboden aufgereiht, Computerhardware im Wert von ein paar Millionen Dollar steht.

7 Millionen drückt der Schuh!

Die Lösung heißt: PC-Windows
Das neue Magazin für alle Windows-Anwender
klar - kompetent - kompakt

PC-Windows, das ultimative Magazin für alle Windows-Anwender und Interessenten überzeugt Sie durch Konzentration auf das Wesentliche und begeistert Sie durch größte Informationsdichte. Starten Sie jetzt mit PC-Windows und testen Sie mit einer Gratis-Ausgabe PC-Windows.



1 Heft für Sie gratis

Ihre PC-Windows Test-Vorteile!

- 1 Gratis-Heft ist für sie reserviert
- Programmdiskette als Begrüßungsgeschenk
- Preisvorteil von 14%
- Lieferung per Post frei Haus
- Sie erhalten PC-Windows immer als Erster, bevor Sie es im Handel kaufen können

PC-Windows Test-Coupon

Ja, ich möchte PC-Windows kennenlernen. Bitte senden Sie mir ein Gratis-Heft per Post frei Haus zu. Sollten Sie 7 Tage nach Erhalt des Heftes nichts von mir hören, möchte ich PC-Windows regelmäßig lesen und zahle nur 5,60 DM pro Heft statt 6,50 DM (Einzelverkaufspreis). Ich kann den Bezug jederzeit zum Ende des bezahlten Zeitraumes kündigen.

Name/Vorname

Straße/Hausnummer

PLZ/Wohnort

Datum / 1. Unterschrift INFO 4/94

Widerrufsgarantie
Diese Vereinbarung kann ich innerhalb von 8 Tagen bei PC Windows Abonnement-Service, D-74168 Neckarsulm, widerrufen. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs. Die Widerrufsfrist beginnt mit der Aushändigung der Widerrufsbelehrung. Ich bestätige die Kenntnisnahme des Widerrufsrechts durch meine 2. Unterschrift.

Datum / 2. Unterschrift

PC-Windows
Abonnement-Service
D-74168 Neckarsulm

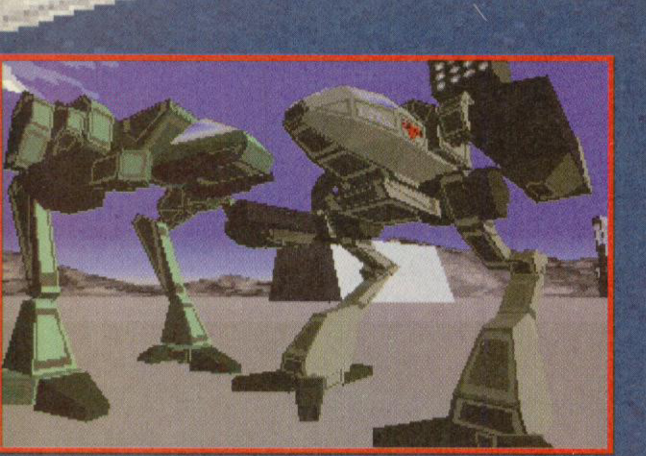
Fax 07132 / 95 92 44

Erst testen, dann entscheiden

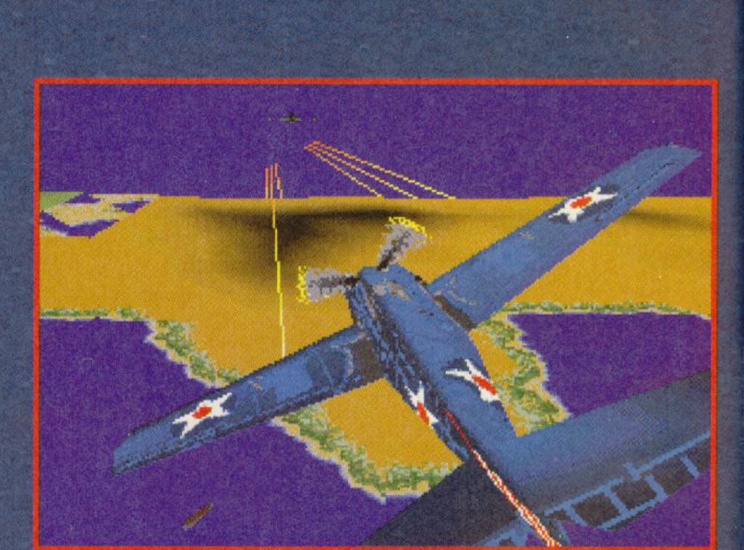
Coupon sofort ausfüllen und einsenden oder faxen:

Widerrufsgarantie
Diese Vereinbarung kann ich innerhalb von 8 Tagen bei PC-Windows Abonnement-Service, D-74168 Neckarsulm, widerrufen. Zur Wahrung der Frist genügt die rechtzeitige Absendung des Widerrufs. Die Widerrufsfrist beginnt mit der Aushändigung der Widerrufsbelehrung.

Schöner fliegen: Microprose schickt *F-14 Fleet Defender* in die Schlacht...



Gewaltig: 100 Tonnen *Mechwarrior 2*



...Origin läßt *Pazifik Strike* steigen



Technisch: Bringt PCI die nötige Performance für Spiele?





erscheint am 13. April 1994

Alles neu macht der Mai: Wie schon angekündigt, wird die *POWER PLAY* ordentlich renoviert. Schon in der nächsten Ausgabe findet Ihr die ersten Änderungen und Verbesserungen. Neben der Schönheitsoperation für die *POWER PLAY* fanden wir natürlich die Zeit, um ein paar vielversprechende Spielehits für Euch an Land zu ziehen.

Fans von knackigen Flugsimulationen finden einen ausführlichen Test über den funkelnden Microprose-Stern **F-14 Fleet Defender**. Ebenfalls im Test – wenn die Texaner ihre Termine einhalten – Origins **Pazifik Strike**. Apropos Termine: Activision hat's endlich geschafft und schickt **Mechwarrior 2** auf den Prüfstand.

Wer heute schon wissen will, was morgen in Sachen Virtual Reality und Multimedia "hip" ist, sollte auf keinen Fall unseren Messereport von der **Imagina** verpassen. An was die **Ultima Underworld**-Meister derzeit arbeiten, verraten Dungeon-Designer bei einem ausführlichen und intimen Interview.

Für Spezialisten: Unser großer Erfahrungsbericht über 486er- und Pentium-PCs mit **PCI**-Bus. Wir sagen Euch, ob das neue Bussystem für Spiele etwas bringt.

DISCOVER MULTIMEDIA TREASURES

Entdecken Sie eine Welt voller faszinierender Multimedia Produkte von Orchid. Jedes einzelne eine Kostbarkeit, die Ihnen neue, aufregende Möglichkeiten mit Ihrem PC erschließt. Mit Technologie von morgen. Für die Anwender von heute!

Discover The Sound Revolution Man kennt sie, die **SoundWave32**. Die Presse ist begeistert*, die Anwender ebenfalls. Kein Wunder, da die SoundWave32 die wohl beste Kombination darstellt aus fetzigem Wavetable Sound, gnadenloser Kompatibilität (z.B. Roland MT32 + SoundBlaster gleichzeitig!) und unübertroffener Erweiterbarkeit. Ab sofort gibt es auch ein neues SoundSet als **Upgrade ROM**. Die neue **SoundWave32 Studio** verwöhnt mit 4MB allerfeinsten Sounds selbst anspruchsvolle Ohren. Für reine Spielernaturen empfiehlt sich die **GameWave32**, die alles kann, nur nicht selber aufnehmen. Oder unsere **SoundDrive** mit optionalem Wavetable, die Ihnen 16-Bit Sound schon zum Einsteigerpreis bietet.

Discover The CD-ROM Excitement Die Zukunft gehört den CD-ROM's. Erleben Sie Photo-CD's, faszinierende Spiele und Multimedia Titel in der richtigen Geschwindigkeit mit dem **Orchid CDS-3110**. Mit Double-Spin, Motorschublade, Energiesparschaltung und Frontbedienfeld. Damit Sie Ihre Musik-CD's wie gewohnt auf Knopfdruck abspielen können! Und alles das zu einem Preis, der tiefer liegt als mancher versunkene Schatz. Das komfortable CDS-3110 gibt es einzeln mit Adapterkarte oder zusammen mit der legendären SoundWave32 als **Mega Pack Pro**.

Discover The Video Solution Unser komplettes Digital Video Profipaket heißt **Vidiola**. Nehmen Sie Videoclips mit dem Computer auf und fügen Titel, Effekte, Filter und faszinierende Übergänge hinzu. Unabhängig von Ihrer Grafikkarte in Echtfarben und mit unserer SuperZoom™ Technologie. Beeindrucken Sie Ihre Freunde mit professionellen Urlaubsvideos oder die Kollegen mit einer überzeugenden Präsentation. Mit der **Vidiola Pro** können Sie Videos sogar auf einem Fernseher zeigen oder wieder auf einen Videorekorder aufzeichnen. Beide komplett mit Profi Software wie Adobe Premiere 1.1 und Compel PE.

Discover Orchid !

CeBIT 94
Halle 8, Stand D 19

* Die Fachpresse schreibt z.B.:
"Empfehlung der Redaktion", PC-Praxis 3/94
"Spiele Eignung Exzellent", PC-Professionell 2/94
"Top Produkt des Jahres", DOS 1/94
"Editor's Choice", PC-Magazine UK 2/94

Orchid Technology GmbH
Niederlöricker Str. 36
40667 Meerbusch
Fax: 02132/80074
BBS 02132 / 80075



GO MEDIUM WIN AMERICA 0138/5555

Gewinnen Sie eine von 3 Harley-Davidson.



Die EG-Gesundheitsminister: Rauchen gefährdet die Gesundheit. Der Rauch einer Zigarette dieser Marke enthält 0,7 mg Nikotin und 9 mg Kondensat (Teer). (Durchschnittswerte nach ISO)